
QUINDICINALE QUINDICINALE QUINDICINALE QUINDICINALE
30 OTTOBRE - ANNO III N. 20 - 1990 SPED. IN ABB. POSTALE GRUPPO 3/70
videogame
& COMPUTER WORLD
L. 3.000
THE PUNISHER: IL FUMETTO DIVENTA VIDEOGIOCO!
LE NOVITA' INFOGRAMES: WELLTRIS E ALCATRAZ
LA SOLUZIONE DI LOOM

BATTLE CHESS II
CHINESE CHESS

Disponibile per:
PC

MANUALE
IN ITALIANO

Interplay
by
EA

C.T.O.  40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax (051) 753418

VG&CW

Direttore responsabile:
Rocco Schirinzi

Capo redattore:
Alessandro Gualtieri

In redazione: Enrica Pagani, Mauro Pagani, Giuliano Cimarra, Laura Frignani, Mirko Marchesi, Corrado Capretti, Zabban Raffaele, Andrea Cucchetto.

Inviato dall'estero:
Anthony Remedios

Fotografia: Elias Willard

Grafico impaginatore: Esserrelle

Abbonamenti e Redazione: Società Editrice Derby Srl / Videogame & Computer World Via G. Di Vittorio, 1 - 20017 Rho (Milano) tel. 02/9311397/9303556 Fax tel. 02/93502770

Concessionaria della pubblicità: BOSMAH & ASSOCIATI s.r.l. Tel. 02/55213486

Tipografia: Grafiche Biessezeta srl Via A. Grandi, 46 - 20017 Rho (MI)

Autorizzazione del Tribunale di Milano n.427 del 16 giugno 1988

Prezzo di copertina: L. 3.000 - Numero arretrato: L. 6.000

Distribuzione per l'Italia: DI.NA.STA. - RHO (MILANO)

Sped. in abb. postale gr. 3/70
Pubblicità inf. al 70%.
In copertina:
The Secret of Monkey Island by Lucasfilm

Anche ottobre se ne sta andando e, tra mille tasti da digitare, ci stiamo preparando alla stagione invernale. Le software house, come tutti gli anni stanno preparando un sacco di sorprese che, come al solito, troverete tempestivamente su VG&CW. In questo numero abbiamo pubblicato alcune primizie veramente interessanti a partire dal nuovissimo game della The Edge a l'ultimo della Delphine. Un particolare ringraziamento lo dobbiamo fare ai tanti lettori che ci telefonano o scrivono per dare dei grandiosi consigli o delle prelibate soluzioni di avventure. Inoltre dopo l'uscita del numero di Agosto dedicato a Consigli, Trucchi e Soluzioni siamo stati letteralmente sommersi da lettere che si complimentava con noi per la riuscita del numero. Grazie a tutti voi e...Buona lettura!

SOMMARIO

Ecco la lista delle soluzioni di adventure apparse su VG&CW per chi desidera ricevere gli arretrati del nostro quindicinale. La richiesta può essere inoltrata via lettera o via telefonica ed il pagamento avverrà a ricevimento della rivista (contrassegno).

ARAZOK'S TOMB N. 1 LUGLIO-AGOSTO 88
UNINVITED MESE N. 3 OTTOBRE 88
DUNGEON MASTER DAL N. 4 NOVEMBRE 88 AL N. 3APRILE 89
SPACE QUEST II N. 4 MAGGIO 89
QIN N. 5 GIUGNO 89
LEASURE SUIT LARRY II N. 6 LUGLIO-AGOSTO 89
KING'S QUEST IV N. 6 LUGLIO-AGOSTO 89
CHRONO QUEST N. 7 SETTEMBRE 89
POLICE QUEST II N. 10 OTTOBRE 89
SLEEPING GODS LIE N. 11 NOVEMBRE 89
THE TEMPLE OF F. S./KULT N. 11 NOVEMBRE 89
INDIANA JONES LAST CRUSADE N. 12 DICEMBRE 89
DEJA VU II N. 13 DICEMBRE 89
SPACE QUEST III N. 1 GENNAIO 90
LEGEND OF THE SWORD N. 3-4 FEBBRAIO MARZO 90
TIME N. 5 MARZO 90
BLOODWYCH N. 5 MARZO 90 AL N. 11 GIUGNO 90
FUTURE WARS N. 7 APRILE 90
MANIAC MANSION N. 8 APRILE 90
HERO'S QUEST N. 10 MAGGIO 90 AL N. 11 GIUGNO 90
SNOOPY N. 10 MAGGIO 90
MYSTERE N. 11 GIUGNO 90
BERMUDA PROJECT N. 12 GIUGNO 90
KING'S QUEST II N. 12 GIUGNO 90
LEISURE SUIT LARRY III N. 12 GIUGNO 90
CHAOS STRIKES BACK DAL N. 7 APRILE AL N. 14 LUGLIO 90
CHRONO QUEST II N. 14 LUGLIO 90 N. 17 SETTEMBRE 90
CONQUEST OF CAMELOT N.15/16 AGOSTO 90
DEATHLORD N.15/16 AGOSTO 90
GOLD RUSH N.15/16 AGOSTO 90
JOURNEY N.15/16 AGOSTO 90
KEEF THE THIEF N.15/16 AGOSTO 90 E N. 19 OTTOBRE
LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMP N.15/16 AGOSTO 90
LEISURE SUIT LARRY 1 N.15/16 AGOSTO 90
MANHUNTER NEW YORK N.15/16 AGOSTO 90
NEUROMANCER N.15/16 AGOSTO 90
POLICE QUEST 1 N.15/16 AGOSTO 90
SPACE QUEST 1 N.15/16 AGOSTO 90
THE KRYSTAL N.15/16 AGOSTO 90
THE THREE MUSKETEERS N.15/16 AGOSTO 90
WAR IN MIDDLE EARTH N.15/16 AGOSTO 90
ZACK MCKRAKEN N.15/16 AGOSTO 90
FAERY TALES N.17 SETTEMBRE 90
MANHUNTER SAN FRANCISCO N.17 SETTEMBRE 90
ICEMAN N.18 SETTEMBRE 90

Da un accordo tra la Coctel Vision (Francia) e la C.T.O. di Bologna é nata una nuova società la C & C Education. Questa opererà nella ricerca di prodotti educativi sul mercato mondiale e ne curerà l'affinità con i programmi didattici della scuola italiana. Ovviamente lo scopo principale di questa società sarà quello di porre in commercio programmi educativi adatti ad ogni ordine di studio nelle versioni Ms/Dos Compatibili e Commodore Amiga, su dischetti magnetici e compact disk. Alcuni titoli sono già disponibili e sono:

L'INGLESE: PRIMI PASSI, VISITANDO HYDE PARK, ALICE E IL PAESE DELL'INGLESE, ENIGMA A OXFORD;

MATEMATICA: IL DROMEDARIO JO (in 4 versioni), PAPERON DE' PAPERONI;

RIPASSI: ORIZZONTI 1, ORIZZONTI 2;

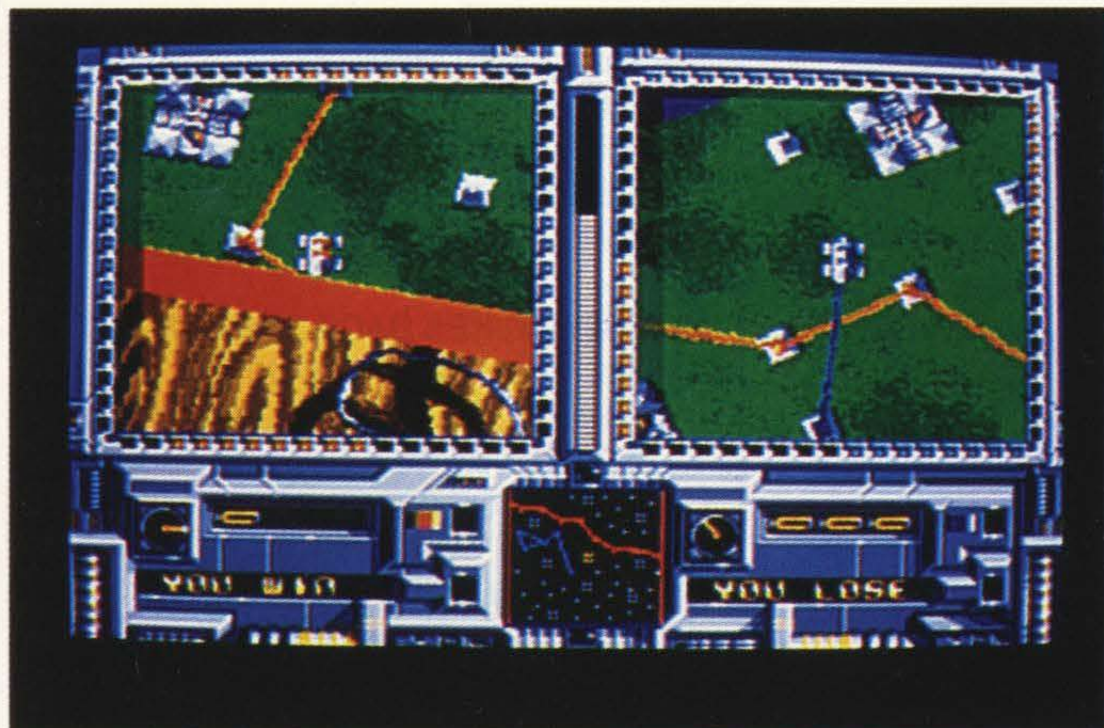
LOGICA: MEMORIZZA, ASSOCIA, FUORI L'INTRUSO, RITROVA LA STORIA, I TRE PICCOLI PORCELLINI.



Masterblazer by Rainbow Arts

Inoltre sono previste per l'insegnamento delle lingue straniere release in Francese, tedesco, spagnolo.

Non abbiamo purtroppo delle foto da mostrare perché al momento in cui stiamo preparando la rivista, i vari prodotti sono in fase di lavorazione.



Rotator by Rainbow Arts

Dalla Rainbow Arts arrivano altre novità godereccie per il palato dei più accaniti videogiocatori: Rotator e Masterblazer. Rotator é ambientato in un prossimo futuro, quando gli alieni cercheranno di conquistare la terra. Noi pilotando uno speciale veicolo, il "Rotator", dovremo combattere per debellare i nemici. Rotator viene presentato come uno gioco strategico, su 30 diversi livelli e con possibilità di poter giocare o affrontando il computer o un avversario umano. Sarà disponibile per Amiga - Atari ST e IBM. Masterblazer é prodotto in collaborazione con la Lucasfilm e prende spunto da "Ballblazer". Il game ha una grafica tridimensionale e i vari sprite sono ben fatti e ricchi di particolari. Masterblazer é un game di tipo futuristico-sportivo. Sarà disponibile a Novembre per Amiga e in seguito anche per Atari ST e IBM PC.

Dalla SC di Casciago é prevista prossimamente l'uscita di un gioco basato sulle avventure di Lupo Alberto e la fattoria McKenzie. Si tratta di un arcade con 10 livelli di difficoltà. Sarà disponibile presto per CBM 64, Amiga e Atari ST.

Sulla scia del film su Dick Tracy, la Walt Disney presenta un nuovo game basato sulle fantomatiche vicende dell'investigatore anni 40'. La disponibilità é prevista per Amiga, Atari ST, IBM PC e CBM 64.



Dick Tracy by Walt Disney



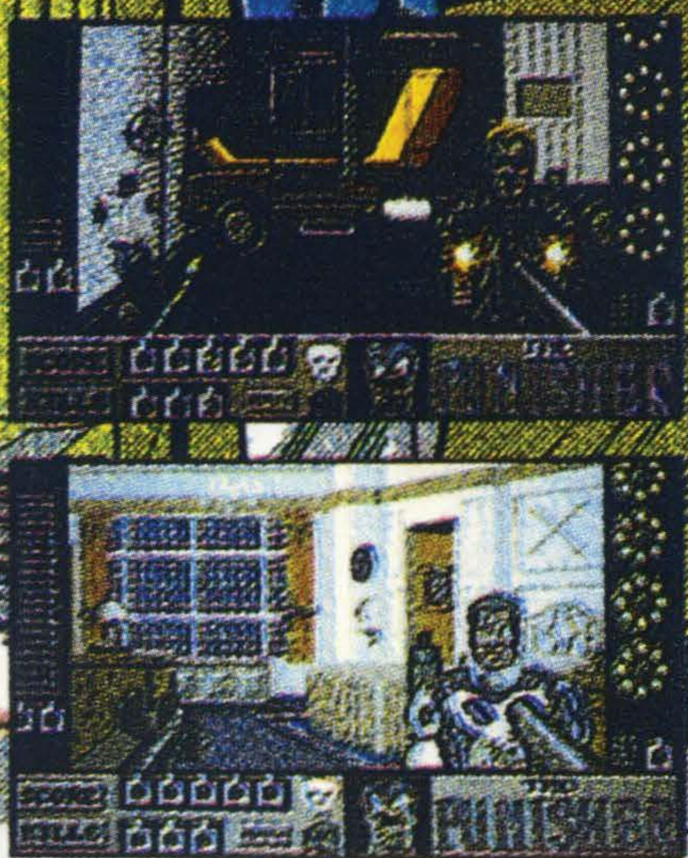
Lupo Alberto by Idea Software-SC



THE PUNISHER







GLI SCREENSHOTS SONO DALLA VERSIONE AMIGA

IN OMAGGIO
UNA COPIA DEL FUMETTO **IL PUNITORE**
DI MARVEL ENT. GROUP INC.
UN POSTER
UN ADESIVO

THE EDGE

Disponibile per AMIGA



C.T.O. 40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax (051) 753418

STOS

VG&CW STOS HOTLINE

Al numero della STOS Hotline risponderà ANDREA CUCCHETTO, autore della nostra guida a questo linguaggio di programmazione. Ecco il magico numero della hotline:

STOS HOTLINE 0321 / 465022 Dalle ore 19.00 alle ore 21.00 dal lunedi al venerdi.

UNA NOTA STONATA

Se si dovesse indicare il punto debole della serie ST nessuno avrebbe particolari esitazioni nel puntare l'indice accusatore sul sonoro di queste pur buonissime macchine. Effettivamente per poter ottenere qualcosa di decente sul pano musicale (escludendo l'universo MIDI) l'unica cosa da fare é torturare il YM-2149 con routine in assembler che non possono però superare i limiti imposti dall'hardware. La vera soluzione del problema si chiama 1040 STE. LA nuova macchina Atari, venduta ora al posto del 1040 standard allo stesso prezzo di listino, presenta molte nuove caratteristiche entusiasmanti tra le quali il tanto sospirato, e fino a ora invidiato, sonoro ad 8 bit stereo con accesso diretto alla memoria (DMA). La Mandarin ha in programma un'estensione per il nostro amato-odiato STOS che sfrutterà al massimo le possibilità grafiche e musicali dei nuovi STE; ma chi non possiede queste macchine può essere aiutato dallo STOS a creare musichette ed effetti sonori convincenti? La mia risposta vorrebbe essere un convinto ed incondizionato sì, ma purtroppo stiamo mettendo il dito su una piaga dolorosa. Vediamo comunque cosa ci passa il convento. le istruzioni sonore dello STOS sono molte ma , a parte MUSIC, non sono altro che la solita sfilza di comandi che suonano una nota, ne controllano il volume, il tempo, l'envelope o che generano rumori predefiniti o personalizzati; tutta roba che potete guardarvi tranquillamente sul manuale, ma che probabilmente non userete molto spesso.

Come dicevo il comando MUSIC é un passo avanti rispetto agli altri e ci consente di avere, in interrupt, un sottofondo musicale scelto da un massimo di 32 motivi memorizzati sul banco 3. Così, ad esempio, MUSIC 5 suonerà il quinto motivo presente sul banco 3 senza rallentare l'esecuzione del resto del programma permettendoci anche un certo controllo sul brano tramite alcuni comandi e loro variabili come:

MUSIC OFF termina l'esecuzione della musica;

MUSIC FREEZE sospende temporaneamente la musica;

MUSIC ON riprende una musica interrotta;

TEMPO v setta la velocità della musica con v compreso tra 1 (lento) e 100 (veloce);

TRANSPOSE n altera la tonalità del pezzo alzando o abbassando ogni nota di n semitoni con n compreso tra -90 e +90;

p VOICE (v) ritorna la posizione p all'interno del brano raggiunta dalla voce v, la voce può essere uno dei tre canali sonori e la posizione ci permette di sapere a che punto é l'esecuzione di un pezzo;

VOICE OFF [v] spegne una voce indicata con v da 1 a 3;

VOICE ON [v] riaccende una voce o, se v non viene specificato, tutte e 3 le voci.

Bhe, non c'é male! Allora siamo apposto? NO! I comandi sono si completi e funzionali, ma il problema sorge quando bisogna creare le musichette da memorizzare sul banco 3 e da gestire in seguito. Per farlo dobbiamo servirci del peggior editor musicale che abbia mai usato in vita mia. E' molto più veloce scrivere una partitura completa per un quartetto d'archi in più chiavi, che tirar fuori un semplice "jingle" di dieci note sul famigerato accessorio Music definer dello STOS. Quel che é peggio é che dopo aver passato ore ed ore nel disperato tentativo di mettere insieme qualcosa di decente vi ritrovate con dei timbri e delle sonorità assolutamente ridicole! Vi assicuro che uno Spectrum con la laringite potrebbe ottenere suoni molto simili. Per chiudere il discorso vi dirò che le cose migliori prodotte da questo editor rimangono le musichette incluse nei tre giochi dimostrativi allegati allo STOS. Non sono veramente il massimo!

Questa grave lacuna dello STOS é stata colmata attraverso una di quelle intelligenti estensioni che hanno permesso di avere una versione sempre aggiornata dello STOS con comandi sempre più potenti. Sto parlando dello STOS MAESTRO disponibile senza o con cartuccia per campionare suoni da fonti esterne quali Hi-Fi, televisore,

videoregistratore, strumenti musicali, ecc. Devo sottolineare che tanto era scarso ed inefficiente l'insieme dei comando STOS standard tanto sono entusiasmanti le caratteristiche di questo pacchetto aggiuntivo. L'estensione MAESTRO ci rende disponibile un nuovo set di istruzioni molto versatile e potente per la riproduzione e la gestione di suoni digitalizzati. In più ci sono anche alcuni accessori molto funzionali e completi che ci consentono di manipolare i dati musicali con funzioni come CUT e PASTE, l'oversampling, i filtri, diverse frequenze in registrazione e/o riproduzione, riproduzione in avanti in dietro e ciclica, controllo dei picchi, mixaggio, visualizzazioni dell'onda sonora ed un numero notevole di effetti come eco, riverbero, suono sfumato in uscita, in entrata, ecc. I suoni campionati e trattati come vogliamo possono essere poi compressi (occupano la metà dello spazio con la stessa qualità sonoro) ed utilizzati da un nostro programma attraverso un potente set di comandi che l'estensione propone.
Il buon manuale (per ora disponibile solo in inglese) ci spiega ottimamente il loro utilizzo fornendoci anche molti esempi chiarificatori. Il risultato é veramente soddisfacente e se avete mai giocato, ad esempio, a Cartoon Capers sapete bene di cosa sto parlando.
A questo punto avete capito che consiglio a tutti di procurarsi questa estensione, peraltro importata ufficialmente dalla Atari Italia.
Se si vuole andare aldilà delle solite musichette é proprio indispensabile averla e unita al compilatore, rende lo STOS un linguaggio potente e professionale per chi vuole scrivere velocemente un programma che faccia uso di grafica, sonoro e animazioni.
Ora, dopo le parole un po' di fatti con la seconda piccola parte del listato pubblicato sul numero precedente di VG&CW.
Vi accorgerete che questa seconda parte inizia con la linea 330 che già esisteva ma che deve essere sostituita da questa, perciò battete pure senza problemi.

Come al solito eccovi ora un commento sulle linee più significative del programma:
330-390 definizione ed avvio del movimento in interrupt dello sprite due tramite il comando MOVE già spiegato nella terza puntata di questa serie sulla STOS
400-440 ciclo di lettura dei movimenti del joystick
460-480 colorazione diversa delle caselle attraversate in base alla presenza o meno di una mina
490... salto alla subroutine 1000
900... ritorno al ciclo di lettura joystick; il comando WAIT VBL qui presente e gli altri nelle precedenti linee servono a ridurre lo sfarfallio degli sprite provocato dalla cattiva gestione dei comandi PAINT e PRINT data la brevità del listato
999-1060 subroutine che controlla il numero di caselle minate confinanti con la nostra chiave e lo stampa sullo schermo

```
330 MOX$="(1,-1,144) (1,0,180) (1,1,272) (1,0,160) (1,-1,128)L"
340 MOY$="(1,1,80) (1,0,30) (1,-1,160) (1,0,50) (1,1,160) (1,-1,80)L"
350 move x 2,MOX$ : move y 2,MOY$ : move on
360 for T=0 to 39
370 X=rnd(17)+1 : Y=rnd(10)+1
380 BOARD (X,Y)=1 : NEXT T
390 if BOARD (1,1)0 THEN board (1,1)=0
400 T=joy : x=0 : y=0 : wait 4
410 if bits (0,T) and y sprite (1)10 then Y=-16 : dec YB
420 if bits (1,T) and y sprite (1)170 then Y=16 : inc YB
430 if bits (2,T) and x sprite (1)16 then X=-16 : dec XB
440 if bits (3,T) and x sprite (1)288 then X=16 : inc XB
450 wait vbl : sprite 1,x sprite (1)+X,y sprite (1)+Y
460 wait vbl : X=x sprite(1)+8 : Y=y sprite(1)+8
470 ink 8 : if BOARD (XB,YB)0 then ink 4
480 wait vbl : if point (X,Y)8 and point (X,Y)4 THEN : PAINT X,Y
490 gosub 1000
900 wait vbl : goto 400
999 rem **** CONTROLLO CASELLE ****
1000 PC=0 : for X=-1 to 1 : for Y=-1 to 1
1010 Z=XB+X : K=YB+Y
1020 if Z=0 or Z=19 or K=0 or K=12 the goto 1040
1030 if BOARD (Z,K)0 then inc PC
1040 next Y : next X
1050 locate 4,24 : print "CASELLE MORTALI CONFINANTI : ";PC
1060 return
```

BRICO-GAMES

ovvero i videogiochi fatti da te!

A nemmeno un mese dall'uscita dell'AMOS, il potentissimo linguaggio basic della Mandarin software per Amiga, emulo gemello dello Stos basic per Atari ST, qualcuno nel panorama italiano si é già fatto avanti con qualche proposta di lavoro assai interessante. E' il caso della Lindasoft di Monza, che già stava lavorando in ambiente ST con un videogioco sportivo interamente realizzato con lo STOS e che ora, sull'onda delle esperienze fatte, ha deciso di allargare all'AMOS e sull'Amiga il suo impegno, lanciando un concetto interamente nuovo di fare videogiochi che noi crediamo farà senz'altro discutere. A tale proposito abbiamo intervistato il responsabile manager della Lindasoft, Doriano Benaglia.

Cosa sono i brico games e in quale ottica di mercato si vengono a porre?

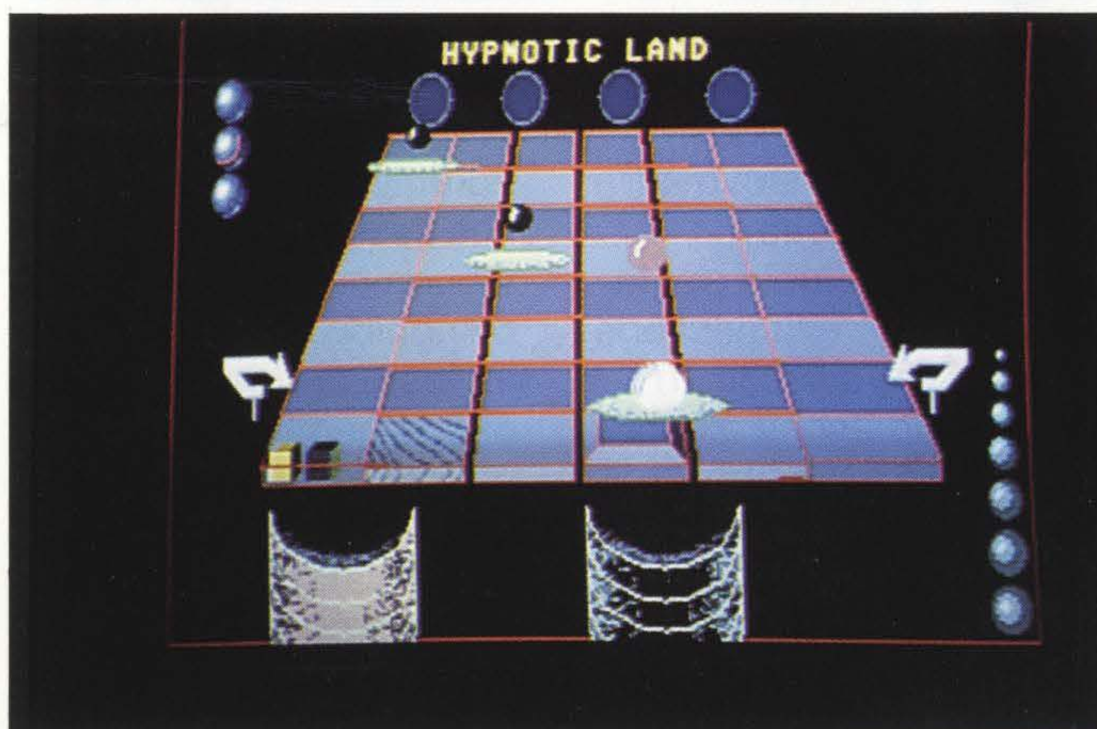
Lo dice già la parola, i Brico-games sono dei giochi in scatola di montaggio, preconfezionati dal lavoro di programmatori e grafici, dal listato completamente aperto e quindi trasformabili dall'utenza secondi i gusti e i criteri personali. Quanto all'ottica in cui si vengono a porre, si dovrebbe aprire un inciso, forse troppo lungo in sede di questa intervista. Basti dire che si è raggiunto un livello molto alto di qualità e di realizzazione anche in Italia e mi riferisco alle software house italiane. Nessuno vuole occuparsi della volontà dell'utente di capire, di provare e in fondo di smanettare sul proprio computer. Io personalmente ricordo, con grande nostalgia, i tempi in cui digitavo i listati delle riviste straniere sul mio 8 bit ed i primi tentativi un po' incerti di realizzare il mio primo videogioco! Quante ore buttate via, ma quanta soddisfazione! Qualcosa che nessun videogioco, anche se bello e favoloso, avrebbe potuto interamente sostituire. Lindasoft ha realizzato i Brico-games con questo unico e preciso intento. Ridare a un pubblico, frastornato da tanta bellezza irraggiungibile, la sensazione di poter essere ancora una volta protagonista diretto.

Questo é molto bello, ma già in giro piovono accuse di dilettantismo... quale allora la differenza tra i brico-game e i comuni programmi di pubblico dominio?

Premettendo che ho molta stima di chi lavora in modo serio e magari anonimo (vedi programmatori del circolo di P.D.) tendo solo a sottolineare questa sottile differenza. Normalmente il gioco di PD é un lavoro di ottimo livello, ma manca spesso di spessore grafico. E' piuttosto difficile trovare in un unico realizzatore, tutte le qualità necessarie per la realizzazione completa di un lavoro difficile come un videogioco. Ecco allora che abbiamo pensato di fornire tutto quanto il necessario, grafica e sprite al completo, oltre naturalmente al programma, realizzati da una mano grafica competente, di modo che l'utente possa intervenire su di un terreno già abbastanza solido e di certa qualità. E' ovvio che se qualcuno pensa di poter fare meglio anche graficamente, può non tenere conto di questa nostra proposta.

In premessa abbiamo parlato anche di amos e amiga, quale rapporto intercorre fra stos e amos? è inoltre prevista una compatibilità fra i due linguaggi della mandarin?

Questa domanda la trovo molto interessante, poiché mi eccita non poco il fatto di rivelare al grande pubblico di amici lettori che è proprio vero che adesso Atari ST e Amiga sono molto più vicini fra loro, infatti disponiamo già di un programma che consente di leggere su Amiga i listati realizzati con lo STOS. Bastano poi alcune modifiche per rendere il programma funzionante e completo. Ad esempio, l'Hockey Pista é stato praticamente traslato su Amiga e modificato secondo i parametri dell'AMOS. Sulle caratteristiche generali devo dire che l'Amos, nato dopo le esperienze dello Stos, potrà godere di indubbi vantaggi e di una potenza superiore... ma deve ancora recuperare terreno sullo Stos per quel che riguarda gli accessori. Non dimentichiamo che non é ancora in commercio il compilatore per il 16 bit Commodore, tool estremamente necessario, (la vendita é prevista per autunno inoltrato).



Hypnotic Land by Lindasoft



L'Hockey by Lindasoft

Quali sono i nuovi progetti lindasoft a riguardo dei brico-game e che accoglienza vi aspettate dal pubblico?

Posso già dire che dopo l'Hockey attualmente in distribuzione, stiamo realizzando un nuovo gioco di abilità che si pone nel filone dei vari Tetris, Klax... ma che avrà una sua originalità ed una precisa dimensione. Qualcosa di molto "ipnotico" da giocare lo dice già il suo titolo che dovrebbe essere "Hypnotic Land" e che dovrà rilassare, giocandolo, il videogiocatore. Ancora una proposta nuova quindi dalla quale scaturisce naturalmente l'aspettativa di una favorevole risposta del pubblico, al quale siamo del resto molto, ma molto vicini con le nostre Hot-Line che potranno dare consigli sulla programmazione a tutti coloro che ne avranno bisogno. Concludiamo questo articolo con i numeri telefonici delle due Hot-line Stos e Amos e invitando i nostri lettori che si faranno prendere dalla voglia di Brico-game di mandare qui in redazione i propri lavori e le proprie modifiche in modo che ci sarà un po' di spazio di verifica e di discussione su queste nuove proposte.

Hot-line AMOS Stefano Cecere - Tel. 039/743161

Hot-line STOS - Andrea Cucchetto - Tel. 0321/465022

Si consigliano orari intorno alle 19/19.30

HARDWARE & SOFTWARE STARS







520/1040 ST

520 STFm L. 499.000
520 STFm Serie Oro, 1 Mb. RAM + 4 giochi in omaggio L. 799.000
1040 STE L. 895.000

DISCOVERY PACK: un grande pacchetto di programmi per scoprire tutto ciò che potete fare insieme al vostro computer **ATARI ST.** Comprende:
FIRST BASIC (linguaggio) - **NEOCHROME** (grafica) - **STOS** (linguaggio) - **ST TOUR** (educativo) + **quattro TOP GAMES: CARRIER COMMAND - OUT RUN - SPACE HARRIER - BOMB JACK**
Tutto a sole L. 99.000

ATARI VCS 2600



VCS 2600 consolle videogioco + joystick CX40 L. 109.000
cx26... cartucce serie oro L. 24.900
cx24... super controller joystick L. 18.900
cx26... cartucce serie argento L. 16.900
NOVITÀ CARTRIDGES
(serie oro) **CX26176 RADAR LOCK - CX2663 ROAD RUNNER - CX26168 OFF THE WALL - CX26171 MOTO-RODEO - CX26162 FATAL RUN**

ATARI 7800



ATARI 7800 consolle videogioco con due joypad e un gioco L. 169.000
cx78... cartucce serie argento L. 24.900
cx78... cartucce serie oro L. 33.500
NOVITÀ CARTRIDGES
(serie argento) **CX7828 SUPER HUEY**
(serie oro) **CX7846 ACE OF ACES - CX7844 CROS-SBOW - CX7838 COMMANDO - CX7858 XENOPHOBE - CX7862 IKARI WARRIORS - CX7880 BASKETBRAWL**

(Prezzi s'intendono al pubblico IVA esclusa)

NEW ECO - Milano



ATARI XE SYSTEM consolle 64K, tastiera, pistola, joystick CX40, tre giochi L. 199.000
Rx... cartucce serie argento L. 24.900
Rx... cartucce serie oro L. 29.500
XC12 registratore a cassette + valigetta Atari collection (12 cassette) L. 99.000
NOVITÀ CARTRIDGES (serie oro)
RX8088 CROSSBOW - RX8089 DESERT FALCON - RX8090 ACE OF ACES - RX8104 CRIME BUSTER - RX8109 AIRBALL



ATARI LYNX consolle videogioco portatile con monitor a colori incorporato L. 349.000

ATARI LYNX

NOVITÀ CARTRIDGES
(serie oro)
PA2020 BLUE LIGHTNING - PA2021 ELECTROCOP - PA2023 GATES OF ZENDOCON - PA2028 CHIP'S CHALLENGE L. 39.900
(serie platino)
PA 2024 GAUNTLET - PA2029 SLIME WORLD - PA2031 KLAX L. 59.900
Presto in arrivo anche: **MS PAC-MAN - ROAD BLASTER - XENOPHOBE - PAPERBOY - ZARLOR MERCENARY - RAMPAGE** e tanti altri ancora.

Con riserva di variazioni di specifiche tecniche e di prezzo senza preavviso.

LE NOVITÀ QUI RIPORTATE COMPLETANO UN CATALOGO VIDEOGIOCHI CON MOLTI TITOLI. RICHIEDETELO INVIANDO QUESTO TAGLIANDO

NOME ____
COGNOME ____
INDIRIZZO ____
ETÀ ____

Tranquilli, tranquilli... son sempre io il paninaro! E' che mi hanno detto, scrivi a VG & CW che cucchi alla stragrande! Sono SJ da Lanciano e vi mando dei trucchi e dei consigli per alcuni giochi (guardare la rubrica Consigli, trucchi, ecc.).
Vi interessa la soluzione completa di Space Quest II?
Potreste dirmi come si fa a sparare al gioco Full Metal Planete?
Potreste pubblicare la soluzione di Personal Nightmare?
Vi mando tanti saluti e complimenti sperando che la mia lettera venga pubblicata.
P.S. E' la terza lettera che vi mando! Fate il favore ad un povero lettore! (la rima é uscita per sbaglio!).
SIGISMONDI GUIDO
LANCIANO (CH)

Ciao Guido, come vedi sei stato accontentato, la tua lettera é stata pubblicata e inoltre i tuoi consigli sono stati subito riportati all'interno dell'apposita rubrica e soprattutto con la debita firma che ti farà sicuramente ottenere più credito dai tuoi più cari amici. Ti ringraziamo per la tua offerta inerente la soluzione di SPACE QUEST 2 ma noi l'abbiamo risolta nel maggio del 1989. Per Full Metal Planete bisogna: selezionare la funzione tiro (F9), selezionare il primo tiratore, selezionare il bersaglio, selezionare il secondo tiratore, se il colpo é legale il tiro viene effettuato. Il consiglio migliore é quello di comprarti il programma originale che ha le istruzioni in italiano, cosa che probabilmente tu non hai fatto!
Per la soluzione di Personal Nightmare ti garantiamo che fra qualche numero la troverai all'interno di VG&CW perché proprio in questi giorni ci é stato comunicato dai nostri redattori l'ultimazione dell'adventure. Intanto goditi la soluzione di LOOM della Lucasfilm che é pubblicata in questo numero.
Ciao SJ e salutaci gli amici di LANCIANO!

Carissima redazione di VG&CW,
sono un vostro affezionato lettore dal Gennaio 90', cioé da quando possiedo un computer IBM compatibile.
Oltre a farvi i complimenti per la vostra rivista, vorrei ringraziarvi per il FANTASTICO numero di agosto. Queste non vogliono essere adulazioni per far pubblicare la lettera, ma sentiti ringraziamenti di un giocatore che perdeva notti insonni per risolvere P.Q.1 e S.Q.1 della Sierra. Altri trucchi mi hanno permesso di finire Arkanoid e Defender of the Crown. Ogni quindici giorni acquisto e faccio parte di quei tanti ammiratori del vostro Lavoro con la L maiuscola, che restano in silenzio e non dicono grazie pubblicamente. Però l'ultimo numero era grandioso e non sono riuscito a non scrivere per complimentarmene. Spero che possiate mettere a conoscenza i vostri lettori di questo trucco... (vedi apposita rubrica).
Grazie ancora Marco Pion (MI)
(P.S. spero che possiate decifrare la scrittura...)

Come vedi l'adulazione é servita a far apparire il tuo messaggio all'interno della rubrica delle risposte ai lettori! A parte gli scherzi, non sei stato l'unico a scriverci per farci i complimenti sul fatidico numero di AGOSTO. Innumerevoli lettori hanno apprezzato gli sforzi effettuati dalla redazione per recuperare e preparare nuovi e vecchi trucchi da inserire in un unico numero. Cosa che vi garantisco non é risultata per niente facile. La nostra arma é sempre stata la pubblicazione di soluzioni e di trucchi che altre riviste concorrenti non avevano e sicuramente vedrai che anche altri cercheranno di proporsi allo stesso modo (visto poi l'innumerevole biblioteca messa sul mercato da VG&CW).
Grazie per il trucco che ci hai spedito, che come vedi é stato pubblicato immediatamente.
Ciao e alla prossima!

Spett.le redazione di VG&CW,
sono un felice possessore di PC-Ms-Dos AT IBM compatibile, che utilizzo prevalentemente per lavoro, innanzitutto devo complimentarvi con voi per la vs. magnifica rivista. Sono un'appassionato di avventure grafiche (Sierra, Lucasfilm) e ho risolto Indiana Jones and the last crusade adv. e Leisure Suit Larry III, mentre adesso sono impegnato nella risoluzione di Maniac Mansion. Venendo al dunque, vorrei chiedervi che cosa é necessario per avere un team come il vostro e quindi una rivista come VG&CW in quanto ho un gruppo di amici che possiedono rispettivamente un Amiga 500, un Atari STfm 1040, un C64 e per finire ci sono io con il mio AT (12 Mhz, CGA, HD20Mb, FD 1.2Mb). Attendo una pronta e cordiale risposta (per telefono o meglio mediante pubblicazione della mia lettera sulla vs ineccepibile rivista) vi saluto e alla prossima.
Luigi Pallini Atri (TE)

Leggendo la lettera, anche noi qui in redazione siamo rimasti colpiti dal fatto che, proprio come te, sei anni fa ci stavamo preparando per costruire dalle fondamenta una nostra rivista (anche perché ai tempi, c'era un vero e proprio monopolio d'informazione e si sentiva la mancanza di concorrenza). Eravamo un gruppo di amici con la voglia di proporci e di far sentire anche la nostra presenza. Proprio come voi! Ma effettivamente non tutto é così semplice, se per avere un team affiatato occorre essere amici e ovviamente un po' preparati, per poter avviare una rivista occorrono molti soldi.
A parole tutto sembra facile, ma tra il proporre e concretizzare l'idea, esistono molte difficoltà e, mi ripeto, ci vogliono molti soldi. Se credi di poter affrontare grosse spese allora buttati, ma sappi che i frutti e gli interessi dei soldi spesi, li avrai dopo molto tempo, quindi oltre ad avere molti soldi ti consigliamo di avere anche molta pazienza. Come vedi i "molto" non sono certo sprecati e forse non rendono nemmeno la giusta proporzione delle spese che, ti assicuriamo, sono tante.
Ciao e... in bocca al lupo!

Ottima e massima redazione di VG&CW,
sono un vostro assiduo lettore dal gennaio di quest'anno e ritengo senza dubbi che siate la migliore rivista che si occupa di videogiochi in Italia: seria quando serve, ma anche divertente e ironica. Ma passiamo al motivo per cui vi ho scritto: nel maggio (quello del 30) voi recensite il programma Deluxe Paint II Enhanced. Ora, io sto per comprare il computer (At a 20Mhz, con superVGA) e sono intenzionato ad acquistare detto programma. Ma il problema é che usando la SVGA ad alte risoluzioni sono necessari i driver forniti con la stessa che sono solitamente previsti solo per programmi molto diffusi (autocad, gem, ecc. ecc.). Insomma che driver usa il programma? Inoltre vorrei sapere su che scheda SVGA (marca e modello) lo avete provato e che cosa dicono le istruzioni al riguardo? Chiedo troppo? Spero di no e spero anche che non cestinerete la mia lettera perché mi serve una risposta, siate umani! Già che ci sono approfitto per chiedervi se esistono case di pubblic demain che creino programmi per PC e se in un futuro non lontano vi occuperete di programmi ottenibili da banche dati via modem. Concludo (c'è un limite a tutto) complimentandovi con voi per il numero di agosto, dedicato a trucchi e soluzioni e gridando: forza utenti PC, siamo i migliori!
Savini Sauro
Faenza (RA)

Il Deluxe Paint II Enhanced possiede una serie di driver suoi che riconoscono le schede grafiche più diffuse, basta pigiare l'appropriata lettera durante la prima fase di caricamento. Sicuramente se la VGA che vuoi acquistare é una di quelle a 512Kb con processore Tseng non avrai problemi di sorta a lavorare a 256 colori ad alta risoluzione, attenzione alla RAM, é consigliabile avere almeno 2 Mega di memoria per poter utilizzare

tutte le funzioni più elaborate. Per quanto riguarda la seconda domanda, esistono negli USA parecchie software house che pubblicano programmi di pubblico dominio. Se sarà possibile e avremo anche la possibilità di pubblicare gli indirizzi, proporremo immediatamente un articolo con tutte le informazioni al riguardo.

Spett.le redazione,
sono un felice possessore di un PC che ho comprato da poco. Leggo la vs. fantastica rivista da non molto tempo. Sono un'appassionato di adventure targate Sierra e Lucasfilm, ma ora veniamo al dunque.
1)Vorrei sapere che differenza c'é tra Indiana Jones and the last crusade e Indiana Jones last crusade: the adventure.
2)Che pensate di Manhunter San Francisco e di Zack Mackracken.
3)Vale la pena acquistare le adventure di cui vi ho appena parlato, per un PC 286, 12 Mhz di velocità, 724Kb, con la massima graphic card (VGA).
4)Vorrei sapere che prestazioni dovrebbe avere un PC per poter sfruttare al massimo le adventure sopra citate.
5)Per un monitor in B/N qual'é la miglior graphic card.
Marcoionni Mauro
Castignano (AP)

Caro Mauro, si vede che é da poco che possiedi un computer (sappi comunque che non é per niente un'offesa, anzi é sempre meglio avere un computer che non averlo affatto) e che da poco leggi riviste specializzate. Ma veniamo immediatamente al dunque dando una risposta ai tuoi quesiti.
La differenza tra i due programmi da te menzionati nel quesito n 1 é semplice: il primo é un gioco mentre il secondo é un avventura. Sicuramente ti chiederai, ma cos'è un gioco e cos'é un'avventura? Sappi che non ti daremo informazioni molto tecniche, ma semplici e capibili. Un gioco, un arcade, é simile in tutto e per tutto ai game che trovi al bar, per intenderci, é un programma dove la tua colloquialità avviene tramite joystick o mouse e tutto si limita nel effettuare spostamenti, sparare ai nemici e recuperare alcuni oggetti che aumentano le potenzialità delle tue armi, ecc. ecc. Nelle avventure esiste una maggior interazione con il programma, infatti non si tratta di semplice movimento da effettuare con il joystick su scenari già definiti, ma di muoversi su scenari che scegli tu e non solo, ma puoi persino colloquiare con il computer come se quest'ultimo fosse un tuo amico-nemico umano, in definitiva conduci tu il gioco su binari che tu scegli.
Nel tuo secondo quesito, é solo una questione di gusti, si tratta ovviamente di adventure: la prima possiede una trama tipicamente poliziesca, la seconda é un avventura atipica con interazione già predeterminata (come del resto Indiana Jones and the last crusade: the adventure). La prima é più difficile é richiede una maggior esperienza, la seconda è più semplice e più appetibile per chi si avvicina per la prima volta alle avventure.
A prescindere dai gusti, il tuo computer ha tutte le doti per poter essere un ottima macchina e i programmi da te menzionati vanno più che bene. Tu non ne hai parlato, ma su un PC 286 sicuramente sarà montato anche l'Hard disk, questa periferica ti permetterà di dare la giusta dose di velocità alle varie azioni che si susseguiranno sul video. Se invece non possiedi l'HD, indipendentemente dalla velocità del computer e della scheda grafica, il continuo accesso al Floppy disk penalizza la giocabilità che viene continuamente interrotta dai tempi di caricamento del programma.
I monitor in bianco e nero, i cosiddetti monocromatici, sono appositamente costruiti per "apposite" schede. In ambiente tipicamente videogiochistico il monocromatico VGA é il non-plus-ultra, in poche parole è il migliore, é ovvio che un monitor a colori é comunque molto meglio.

Carissima redazione,
vi scrivo perché in alcuni programmi da me acquistati non ho concluso un cavolo e perché sono indeciso sul mio prossimo acquisto.
1)Recentemente sono stato in Inghilterra e ho acquistato tre videogiochi: F-29 Retalietor, Drakken, Midwinter. In F-29 non riesco a concludere le missioni "Hand Shake", "Thunder", "Abyss" e quelle del war update 7 in Europa. Addirittura nella missione "Operation Thunderbolt", causa manuale in inglese non so neanche cosa fare. Conoscete qualche trucchetto che mi possa aiutare?
2)In Midwinter non sono neanche andato un po' avanti (poi il manuale tutto in inglese é una palla assurda) e il consiglio che c'era sul numero di agosto era pressoché inutile. Help!!!
3)In Drakken invece sono riuscito solo ad entrare nel torrione a nord del primo paesaggio e poi i miei 4 personaggi vengono tutti ammazzati per un motivo o per l'altro. So che ci devo entrare perché c'é scritto sul manuale ma cosa devo fare? E quand'é che pubblicherete la soluzione?
4)Secondo voi qual'è la più bella adventure sul tipo di quelle della Sierra e della Lucasfilm mai uscita per l'Atari 1040 ST?
5)Qual'é la più bella nuova adventure della Sierra?
6)E' prevista l'uscita di qualche nuova adventure della Lucasfilm? Se sì, quando?
7)Mi potete dire il nome e l'indirizzo dei negozi più forniti per Atari St dell'Italia Settentrionale?
8)Non sono ancora riuscito a trovare Centurion e oggi é il 25 agosto!
Ciao, ciao!!
Paolo Foppiani
Piacenza

1) e 2) Abbiamo passato tutto a qualcuno qui in redazione che prossimamente ti darà qualche consiglio. Per quanto riguarda informazioni più dettagliate sul manuale, non possiamo certo aiutarti perché come lavoro noi facciamo i giornalisti e non i traduttori. Ed inoltre considera che se per assurdo dovessimo fare un traduzione, non basterebbe tutta la rubrica delle risposte ai lettori.
3)In Drakken, la prima cosa da fare e vestire e armare i personaggi con ciò che hai a disposizione. Per entrare nel torrione a Nord devi aspettare che lo squalo, che gira nel fossato, sia passato sotto il ponte levatoio. Entra nel torrione, schiaccia, dove ci sono i 4 pulsanti, il secondo pulsante partendo da sinistra così facendo si apriranno tutte le porte. Al resto pensaci tu!
4) e 5) Ogniuno ha i suoi gusti, per noi sono tutte bellissime avventure. "De gustibus non disputandum est" Mirko decet
6)Proprio per questo mese é prevista l'uscita di un bellisima adventure della Lucasfilm dal titolo The secret of the Monkey Island. Se non ti sarai perso il precedente numero sicuramente ne avrai letto la recensione.
7)Non abbiamo degli indirizzi dove tu puo recarti, ti consigliamo quindi di rivolgerti direttamente ai distributori di software in Italia, quali la CTO, l'Atari Italia e la Leader.
8)Quando leggerai queste righe sicuramente avrai già acquistato lo stupendo Centurion!

Spett.le red. di VG&CW
Vi scrive da Roma Marco Monaci per la 2nda volta, dopo aver letto (a letto) con infinita felicità la risposta alla mia precedente lettera. Ho apprezzato moltissimo il numero di agosto con tutte le soluzioni in esso riportate e a questo proposito vi rompo le scatoluccie con due cosuccie, uccie, uccie.
1)Comincio con un elogio. Ho seguito pari, pari la soluzione di Zack Mackraken e l'ho finito con immensa felicità.
2)Ho provato a mettere in atto il consiglio che avete dato su Defender of the Crown (quando dite di spingere H, ecc.) ebbene io l'ho fatto 20.000 volte ma non succede nulla, anche perché il drive non gira mai quando si conquistano territori (io ho un IBM PC). C'è per caso un altro sistema per avere più uomini o più soldi?
3)Come mai non avete parla-

to ancora di LOOM della Lucasfilm? Io l'ho già visto in un negozio, ma purtroppo era su drive da 5" a quando la recensione? A proposito questi giochi originali possono essere duplicati o hanno tutti la protezione?
4)Il mio computer (IBM PC) monta una MCGA 256 colori. Avrei intenzione di mettere una VGA, ma mi sembra che ora la MCGA per i videogames sia sempre più utilizzata, infatti molte scatole di videogames arrecano la scritta MCGA/VGA. Quindi piuttosto che spendere 300/400.000 lire, mi conviene rimanere in MCGA e ottenere un suo utilizzo più frequente in futuro?
5)Il Deluxe Paint II serve per produrre solo disegni da poter stampare su carta o i disegni fatti possono essere utilizzati nei programmi ad esempio come schermate di presentazione? (se é così, é possibile utilizzare i disegni in basic?). Con questo vi ringrazio dell'attenzione e spero vivamente che la mia lettera sia pubblicata al più presto (ho proprio bisogno di sapere le risposte ai miei quesiti).
Ciao e complimenti...
Monaci Marco
Roma

2)C'est la vie, alcuni dicono che funziona, vedi Marco Pion altri invece come te si sono lamentati. Probabilmente esistono in commercio più versioni dello stesso programma che non sono compatibili con lo stesso cheat mode. Se qualcuno ne ha scoperto un altro si faccia avanti!
3)La tua lettera é arrivata in redazione quando ormai LOOM é stato già recensito (vedi n18). Il game in questione non possiede una protezione, quindi potrai farti tranquillamente la tua copia di riserva. L'unica protezione esistente in LOOM, così come in tanti altri programmi attualmente in circolazione, é cartecea, quindi se avevi altri scopi abbandonali, primo perché illegali e secondo perché non ne vale proprio la pena!
4)Se la VGA ti serve solo per giocare non vale assolutamente la pena se invece pensi di utilizzare dei paint a 256 colori in alta risoluzione (800 X 600 o 640 X 480) l'acquisto può dimostrarsi molto interessante.
5)Il Deluxe Paint II nella sua nuova release enhanced, contiene un tool di conversione che permette di convertire le immagini nei vari formati. Queste immagini con adeguate routine possono essere utilizzate con i più diffusi compilatori basic della nuova generazione.



SHADOW OF THE BEAST II

PSYGNOSYS
ATARI ST - AMIGA
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO LIT. 69.000

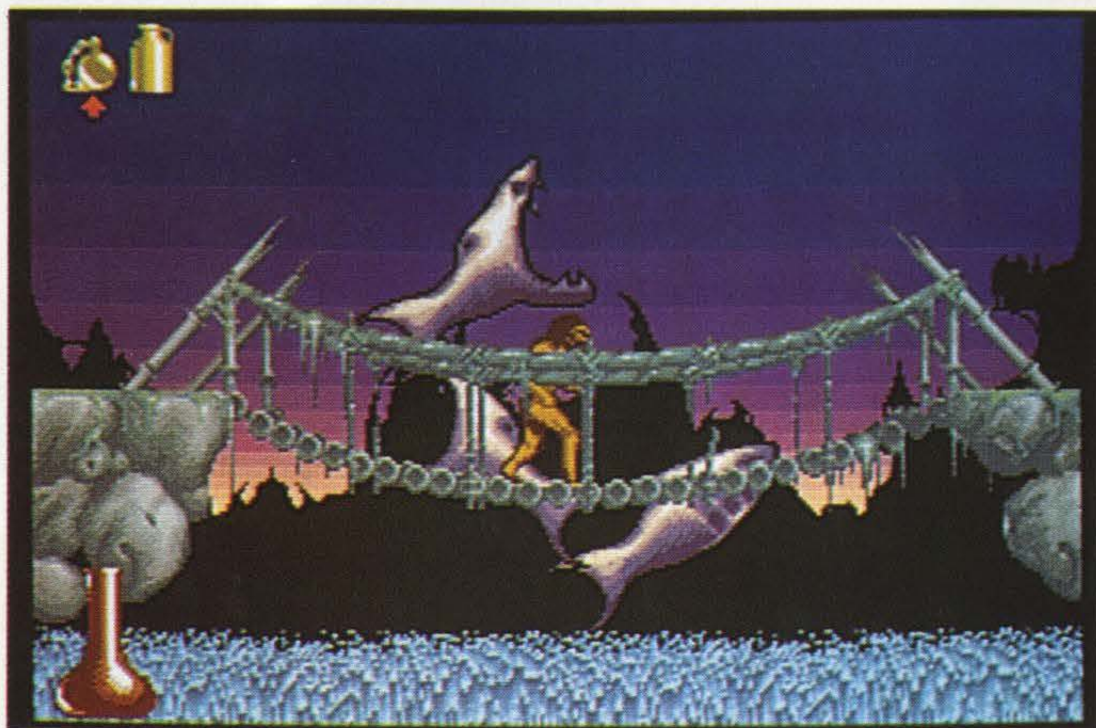
Shadow of the Beast I ci aveva fatto vivere ore di divertimento e di arrabbiature, questa nuova release ci ripropone fedelmente le stesse caratteristiche:

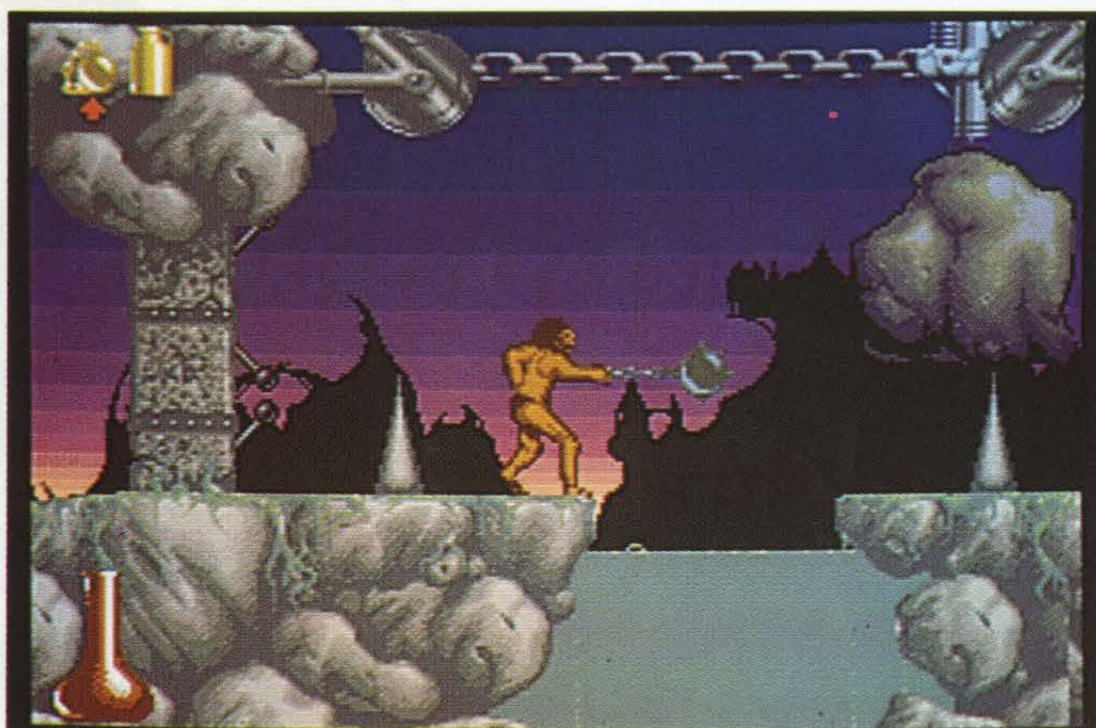
divertimento perchè il game é bello da vedersi e da giocarsi, arrabbiatura perchè non è possibile creare un programma così difficile! Shadow of the Beast 2 è ambientato nel medievo, dove guerrieri vendicativi combattono contro il cattivo di turno che in questo caso si chiama Maletoth il Beast Lord. Parafrasando fra mille salamelek (guarda istruzioni!) la storia è sempre quella, fire, fire a più non posso. Infatti la trama che potrete leggervi acquistando il programma è sempre la solita solfa! Il cattivo prende la nostra piccola sorellina e noi, armati di coraggio, dobbiamo strapparla dalle grinfie di Beast Lord. La grafica é superlativa, Shadow of the Beast 2 é veramente bello. Le animazioni sono fluide e scorrono ad un'incredile velocità, rendendo avvincente lo svolgersi delle situazioni. La giocabilità é sufficiente, anche se le animazioni come appena detto sono perfette, la difficoltà di proseguo del game, sono troppe e la nostra energia affrontando i primi guerrieri diminuisce immediatamente! Il sonoro è orecchiabile, gli effetti e la colonna sonora sono perfetti! In conclusione bello ma troppo difficile!

Ah! dimenticavo, che anche in questo secondo capitolo di Shadow of the Beast c'è in omaggio una splendida T-shirt (una maietta!).

Per chi vuole le cose facili, facili é consigliabile leggere attentamente la rubrica di Consigli, trucchi e soluzioni!

Val. Globale: 7





BACK TO THE FUTURE II

IMAGEWORKS
ATARI ST - AMIGA - CBM64 - IBM PC & COMP.
VERSIONE PROVATA: IBM PC
PREZZO LIT. 49.000

Marty ritorna al futuro anche sui nostri monitor! Eccoci qui a recensire questo nuovo prodotto della Imageworks che prende spunto dal celeberrimo film del tanto famoso Michael J. Fox. Il gioco é suddiviso in cinque livelli e ripete fedelmente quello che è lo svolgimento del film. Nel primo livello ci troveremo a correre per Hill Valley cercando di raggiungere il municipio, prevenendo così un futuro disastroso per il figlio di Marty.

Passiamo direttamente a parlare delle caratteristiche del gioco.

Nella versione per IBM ci sono all'interno della confezione addirittura tre dischetti, due relativi al 5"1/4 e uno per 3"1/2. In Back To The Future 2 é possibile utilizzare sia la tastiera, con apposita opzione per ridefinire i tasti, sia il Joystick. Noi come di consueto abbiamo utilizzato la tastiera e siamo riusciti a condurre il gioco molto bene.

Attenzione però! Le istruzioni (in italiano) indicano in modo molto generico anche l'utilizzo del mouse, mentre per la versione IBM non é previsto. La grafica varia a seconda della scheda grafica che possedete, Back To The Future 2 é compatibile con Hercules, CGA, EGA e MCGA/VGA. E' previsto inoltre l'utilizzo delle schede musicali Roland e Ad Lib oltre al normale Beep di configurazione standard.

Ricapitolando, Back To The Future 2 possiede una buona grafica accompagnata da un'ottima animazione, con velocità variabile a seconda del microprocessore utilizzato (tasto F10) e un sonoro eccellente.

Val Globale: 8





ALCATRAZ

INFOGRAMES
AMIGA - ATARI ST
VERSIONE PROVATA: ATARI ST



Alcatraz al contrario di quello che può far presupporre il titolo é una sporca storia di un commerciante di eroina e cocaina. Un tale Pedro Escobar (tipo quello della canzone: Esperanza de Escobar!) é a capo di una grossa organizzazione per il controllo e la vendita di sostanze stupefacenti ed ha la sua base presso l'isola di Alcatraz (finalmente abbiamo capito il perché si é utilizzato questo titolo!).

Dopo il terremoto del 1989 l'isola di Alcatraz fu resa inagibile, quindi ne fu vietato l'accesso a tutti i visitatori.

In seguito a questo terremoto Pedro Escobar si spostò nei quartieri alti di San Francisco e lasciò la sua base ad Alcatraz. Passarono gli anni, arrivò il 1993 e l'organizzazione malavitosa aveva ormai raggiunto un'espansione talmente ampia da far muovere (nientepopodimeno che...) il governo americano che incaricò la Cia di risolvere il problema e la soluzione poteva essere solo: eliminare Escobar (ma quasi, quasi sto a casa!! [Esco-bar!]).



La squadra che dovrà in tutti i modi disfarsi di Escobar e della sua gang é formata da superagenti.

Il vostro compito sarà quello di sgominare la banda e distruggere tutte le droghe che troverete.

Alkatraz é sostanzialmente un bel gioco.



La grafica proposta dalla Infogrames é la solita, per solita intendiamo tanti sprite in movimento e bellissimi scenari con stupende colorazioni, che rendono ancora più affascinante sia l'esecuzione, sia la sola visione del gioco.

Le animazioni sono un po' lente, consuetudine che accompagna quasi tutte le produzioni Infogrames.

Purtroppo i troppi sprite in movimento creano questo strano effetto leggermente a scatti.

Per rendervi ancor meglio le idee chiare, esiste una certa somiglianza con Navy Moves sia per le tante colorazione degli scenari, sia per quella non fluidità nei movimenti.

La giocabilità é buona, anche se risulta un po' troppo difficile proseguire nei vari livelli!

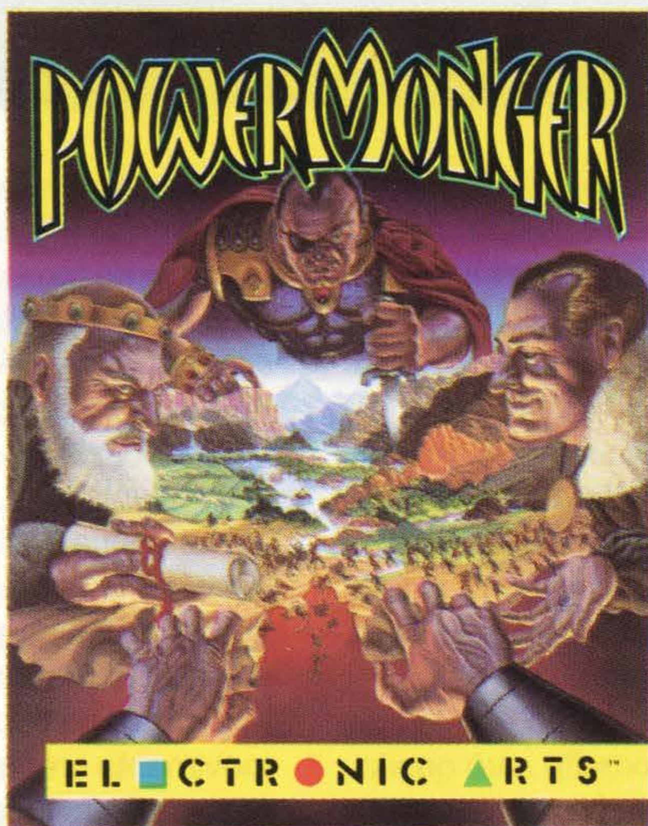
Il sonoro è realizzato in modo abbastanza buono, anche se sono molto più suggestivi gli effetti inseriti nel game.

Val. Globale: 9

VG&CW YEP!

ERAVATE RIUSCITI A SCONFIGGERE GLI DÈI? ECCO DEGLI AVVERSARI CHE VI FARANNO SCENDERE IN TERRA!

Con Populous, avete sfidato gli dèi. Oggi i vostri avversari sono gli uomini: tre capi tribù violenti e senza scrupoli.



BULL FROG

Amiga e Atari ST.
disponibile da Ott. '90.
IBM/PC dal 1991.

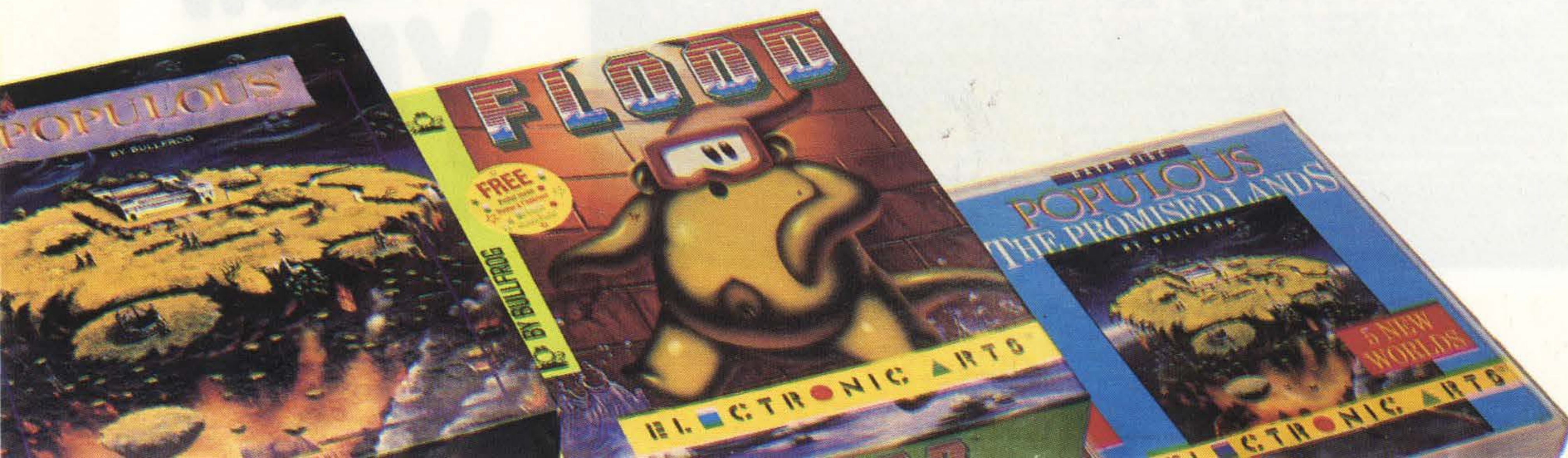


A voi la scelta: essere spietati come loro e rispondere alla forza con la forza o seguire la via dell'astuzia, cercando di affascinare e conquistare gli indigeni.

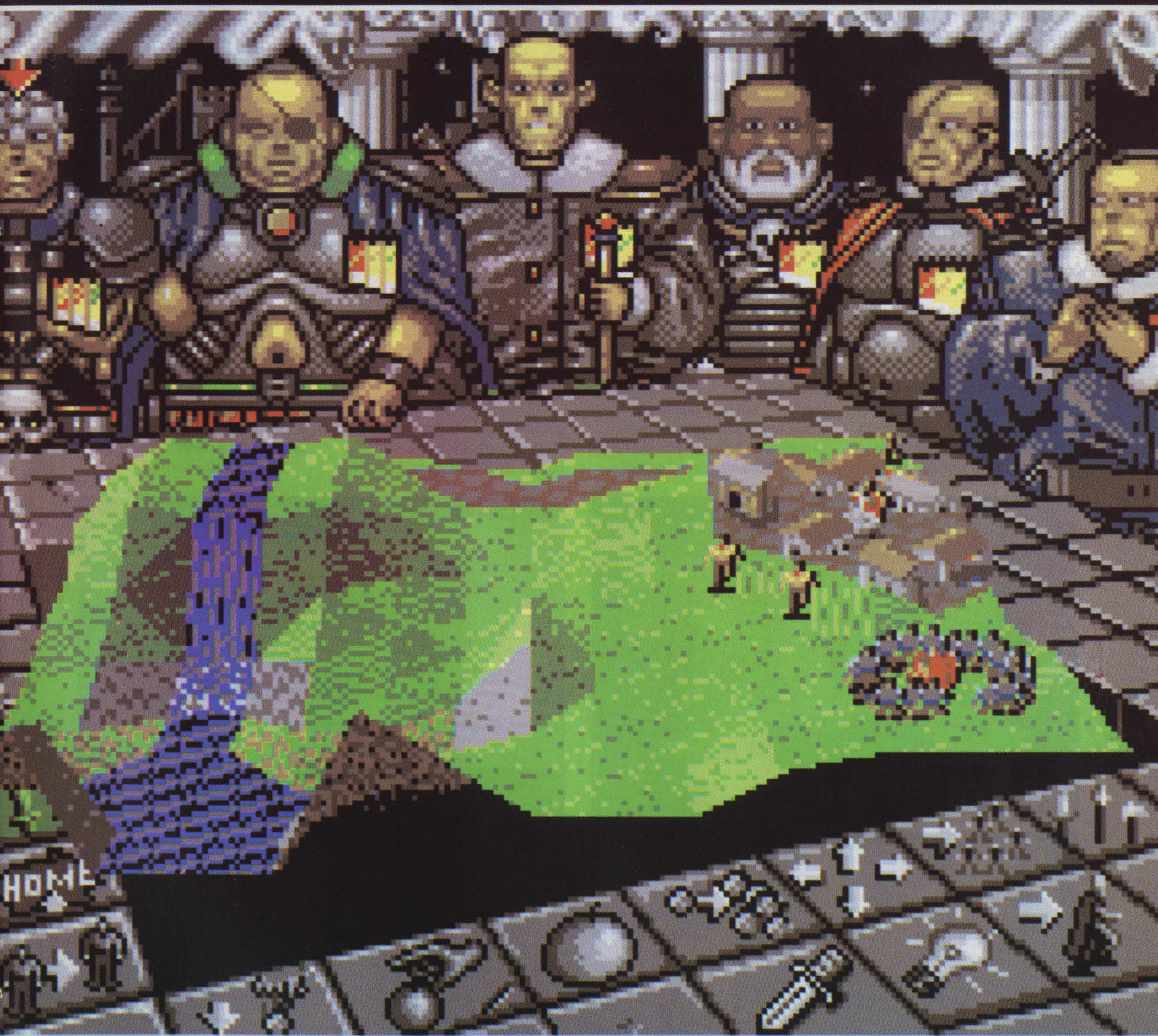
Così facendo non solo accrescerete il numero dei vostri seguaci, ma riuscirete a mantenere scorte di viveri, indispensabili per assicurarvi la fedeltà del vostro esercito.

Con la grafica eccezionale che ormai contraddistingue Bullfrog, Powermonger è un mondo vivente di montagne, foreste e fiumi, sole, nevi e piogge, dove l'immaginazione e le abilità strategiche riescono ad avere la meglio sulla forza bruta.

Powermonger vi metterà alla prova fino all'estremo, ma se vi rimangono energie per altre avventure, vi aspettano altri titoli Bullfrog.



EL



"Migliore di Populous", Peter Molyneux della Bullfrog, che ha ideato Populous.

CTRONIC ARTS™

C.T.O. 40069 Zola Predosa (Bo) Via Piemonte 7/F - Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax (051) 753418

OPERATION STEALTH

CINEMATIQUE - DELPHINE - US.GOLD
AMIGA - ATARI ST - PC & COMP.
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO LIT. 59.000

Dopo Future Wars la Delphine ci presenta questo nuovo prodotto tutto adventure e azione.

Qui in redazione plichi immensi ci avevano preannunciato l'uscita del programma come a dimostrare che la validità del prodotto era paragonabile al peso della carta che lo accompagnava. I fatti comunque sembrano aver dato atto a chi ha speso tante parole per preannunciare questo Operation Stealth.

I programmatori della Delphine probabilmente sono partiti scopiazzando qua e là tra gli scritti di un certo Ian Fleming che altri non è che lo scrittore delle tantissime storie del famoso 007 alias James Bond. Guarda caso il nostro protagonista si chiama John Glames ed è un agente segreto della C.I.A. ed è esperto (ma va!!?!) in sopravvivenza delle più sofisticate tecniche di spionaggio e specializzato nelle missioni supersegrete.

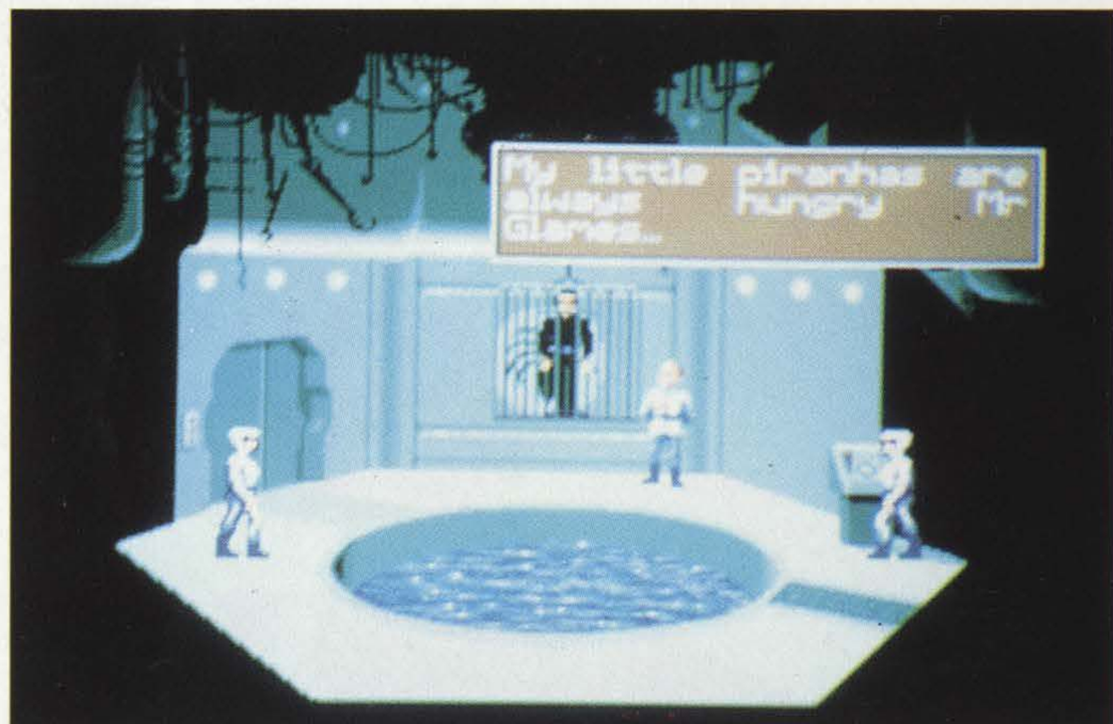
Questo nuovo agente segreto si troverà in questa missione un bella "gatta da pelare", da un aeroporto militare degli U.S.A. scompare l'ultimissimo ritrovato della aereonautica americana: lo Stealth Fighter. Questo aereo possiede la caratteristica principale di poter passare inosservato da qualsiasi radar esistente sulla terra. Un certo Generale Manigua (un sudamericano) sembra lo scriteriato cattivo di turno su cui cadono i sospetti principali, John parte alla volta del Sud America in cerca di informazioni.



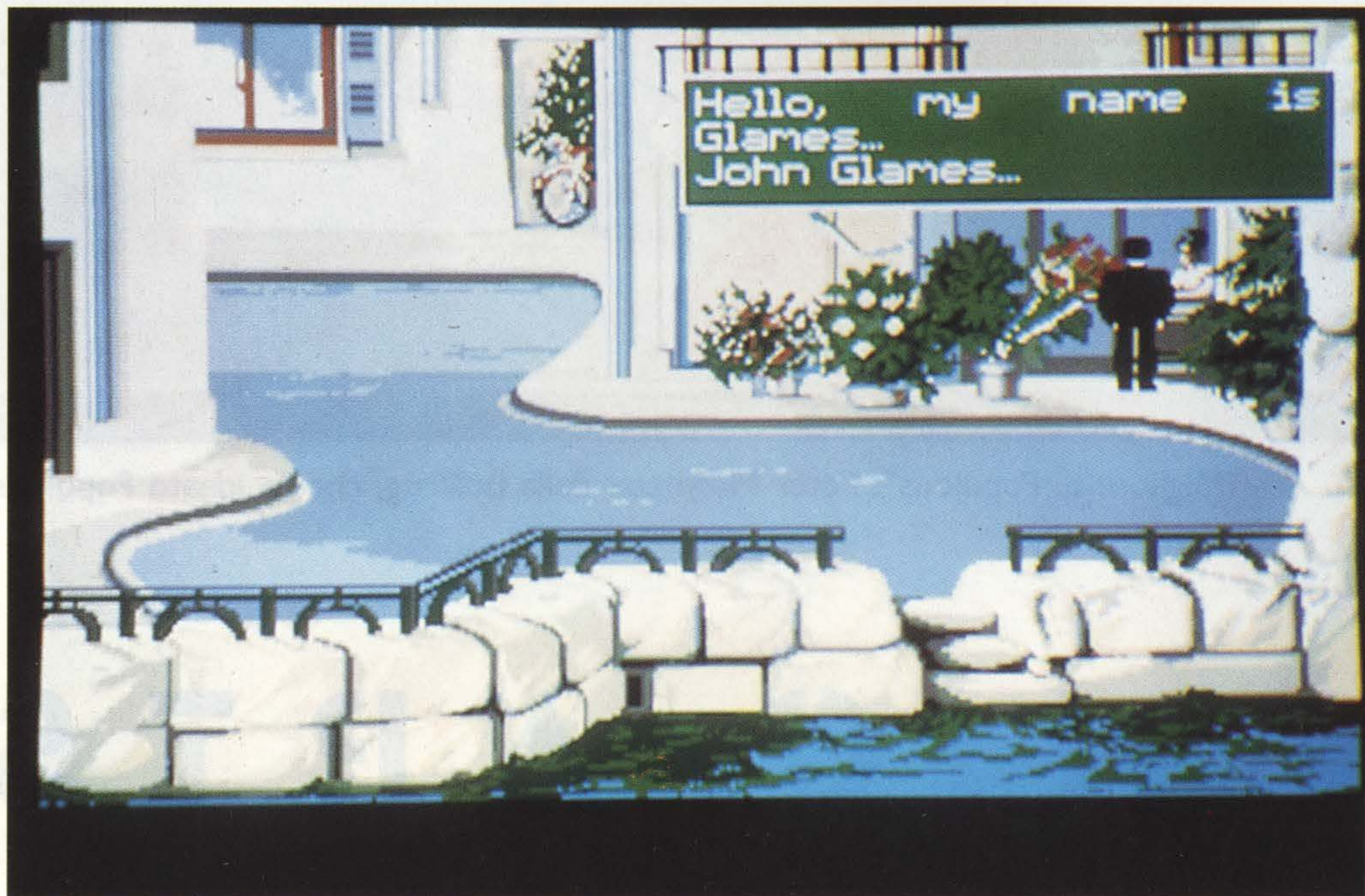
Vi lasciamo a voi il compito di proseguire nella ricerca (fino all'arrivo della soluzione!), anche perchè sarebbe solo un lungo e dettagliato listino di armi e missioni che sono più che ben spiegate nel manuale che sarà tradotto in italiano.

Operation Stealth è un game-adventure ben riuscito, raggruppa molto bene caratteristiche che sono ben note alla maggior parte degli "avventurieri": azione e interazione, tutto comunque effetttuato con l'uso del mouse. Ricorda vagamente i classici adventure della Sierra

Le caratteristiche che però rendono molto affascinante e appetibile questo prodotto sono la grafica e il sonoro.







E' sufficente dare un occhiata alle foto che vi proponiamo per poter capire quale tipo di lavoro sia stato effettuato dai programmatori, inoltre le animazioni, nelle fasi arcade, sono molto veloci e fanno risaltare la giocabilità in tutti i suoi aspetti.

Il sonoro è stato curato per ogni versione, per l'Atari St l'utilizzo dell'uscita Midi, per il Pc sono supportate sia l'Ad lib che la Roland.

Operation Stealth è un buon adventure-game e merita di essere acquistato, non c'è da aspettarsi un adventure a la Infocom, ma sicuramente divertirà tantissimo chi apprezza le doti arcade miscelate a quelle dell'avventura.

Val. Globale 8,8

THE PUNISHER

THE EDGE
AMIGA
PREZZO: L.

Dopo i Fantastici Quattro, l'Uomo Ragno, Capitan America ecco che la The Edge ripropone un ennesimo gioco con protagonista un eroe della premiata ditta Marvel and Company.

THE PUNISHER è l'ultimo nato fra gli eroi dei fumetti statunitensi, un eroe popolare sulla stregua dei super poliziotti che popolano i sogni degli americani, che nelle grandi città non hanno più il coraggio di mettere fuori il naso dalla porta quando si fa buio.

Tutti vorrebbero essere dei novelli rambo, super armati, con i muscoli del mitico Hulk, per andare a caccia di ladri, spacciatori, stupratori e delinquenti di ogni tipo e risma.

THE PUNISHER è il classico giochino spara e scappa, dove l'abilità e la velocità di risposta dei riflessi è basilare per superare le numerose schermate che vi separano dalla fine dell'avventura.

Per riuscire nell'intento finale e sconfiggere tutti i malintenzionati che vi si pareranno davanti avrete a disposizione un vasto arsenale composto da ogni tipo di arma conosciuta.

L'avventura si sviluppa in un dedalo di viuzze e nei bassissimi fondi (leggi fognature) della città che vi vede come protagonisti.

Per i vostri spostamenti avrete a disposizione un furgone blindato, arredato di tutto punto, "foderato" di pistole, fucili, coltelli, ecc.....

Fate attenzione quando siete in giro alla ricerca dei vostri nemici, alcune armi di cui siete muniti possono essere usate una sola volta.

Il capo di questa banda di delinquenti si nasconde alla vostra vista, per riuscire a raggiungerlo dovrete esplorare i più bui angoli dei sotterranei della città e come certamente sapete i sotterranei di una città moderna sono delle puzzolenti fognature, qui dovrete muovervi fra miasmi insopportabili (che fortunatamente non escono dal computer) e cercare di evitare gli attacchi dei nemici, oltre a scansare i vari topi che escono da ogni parte della rete fognaria.

Uno strano dungeons, che non mancherà di entusiasmare gli appassionati.

Come al solito, se sarete abili, il bene trionferà e la sconfitta dei nemici vi porterà alla ribalta della cronache dei giornali di mezza America.

THE PUNISHER è l'ennesima trascrizione su video di un cartoons televisivo o di un eroe di fumetto.

La Marvel anche questa volta è riuscita ad indovinare i gusti del pubblico (americano).

Questo indubbio successo ha indotto la THE EDGE ad acquistare i diritti per sfruttare l'immagine di questo novello rambo da cartoons e trasportarlo sui computer di mezzo mondo.

Non dimenticatevi che nella confezione del game sono inseriti un poster, un adesivo ed un numero del giornalino della Marvel.

Un ulteriore incentivo per acquistare l'originale e snobbare le copie pirata.

Per il momento THE PUNISHER dovrebbe uscire solo nella versione per AMIGA, speriamo di vederlo presto anche sugli altri computer a 16 bit.

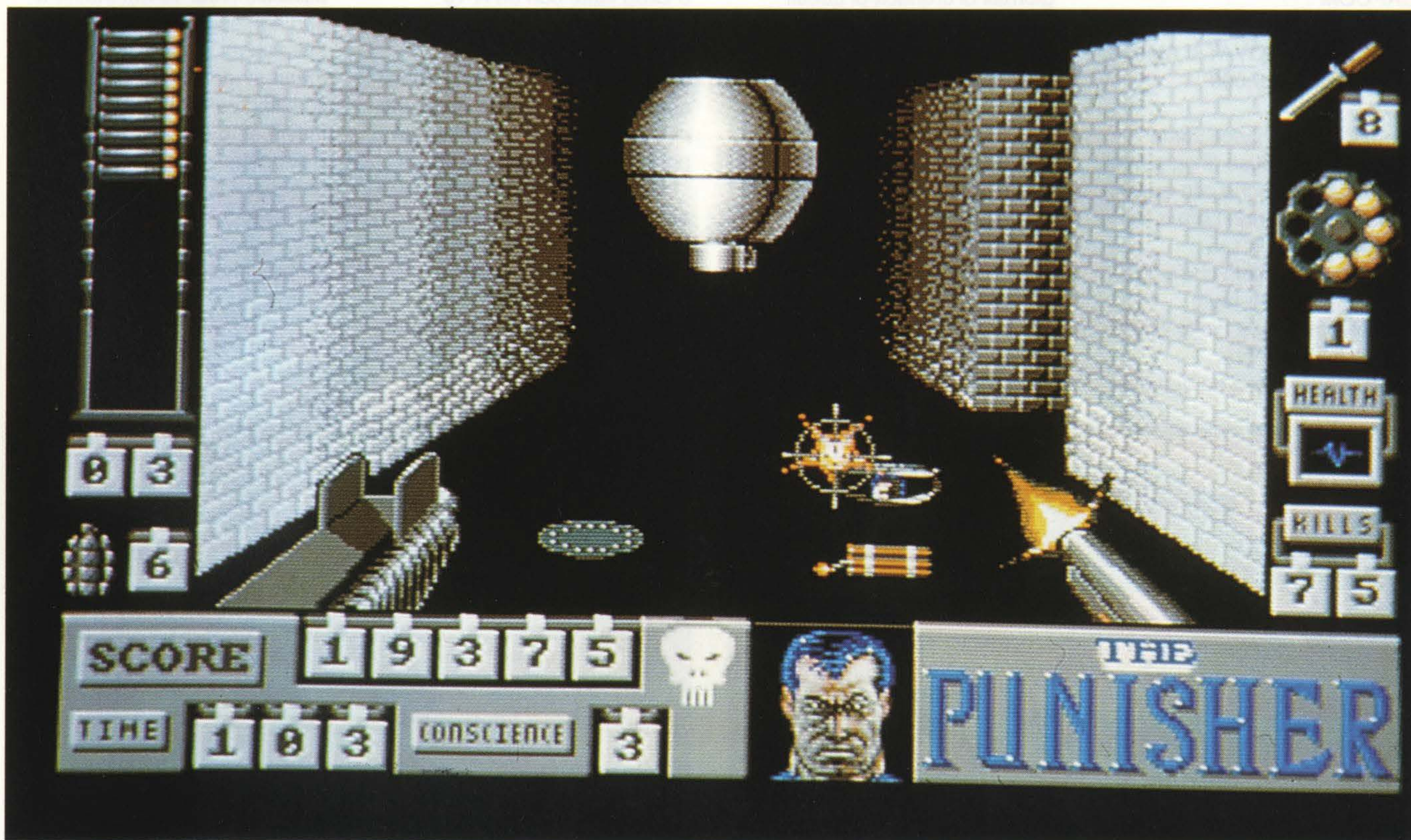
Le qualità grafiche del programma sono ragguardevoli, lo stesso dicasi per la giocabilità.

Una volta seduti davanti al monitor del computer vi ritroverete di fatto all'interno dell'avventura ed il ruolo di eroe agognato dalle ragazzine di mezza America non mancherà di farvi sognare.

Il game è adatto soprattutto per quei giovani lettori che amano gli arcade e tutti i giochi di azione del tipo Ninja o Karate Kid, programmi spesso accompagnati da una grafica mozzafiato e da un sonoro esplosivo.

Val. Globale: 9

VG&CW YEP!



TEST DRIVE II SCENERY DISK EUROPEAN CHALLENGE

ACCOLADE
IBM PC & COMP - CBM 64 - AMIGA - APPLE IIGS - MACINTOSH
VERSIONE PROVATA: CBM64 (D)
PREZZO LIT. 15.000

Dalla Accolade arriva un'espansione tutta particolare per l'ormai intramontabile Commodore 64. Si tratta (come avrete capito) di nuovi scenari scritti appositamente per Test Drive 2.

Data la longevità di Test Drive 2, abbiamo pensato di rinfrescarvi un attimino le idee dandovi qualche piccolo ragguaglio su quelle che sono le caratteristiche del programma base. Innanzitutto si tratta di una simulazione di guida di automobili (e che automobili!!) ci troveremo alla guida di una poderosa Ferrari F40 oppure di una splendida Porsche 959.

La grafica é curata, anche se l'animazione è poco fluida. L'alto numero di oggetti e di sprite che infestano lo schermo rendono poco fluide e poco gradevoli le varie animazioni.

Nonostante tutto la giocabilità é l'elevata guidare il nostro bolide risulta assai piacevole.

Ma passiamo ora a visionare direttamente gli scenery inseriti in questa espansione.

I nuovi scenari sono 6 e si diversificano in:

OLANDA, GERMANIA, SVIZZERA, ITALIA, FRANCIA, SPAGNA.

Per caricarli bisogna seguire passo, passo le istruzioni che in questo caso sono (purtroppo) in inglese. Un piccolo aiuto possiamo darvelo noi, infatti é sufficiente crearsi un Play disk e caricare gli scenary all'interno di questo. Sembra tutto abbastanza facile, comunque armatevi di pazienza e di un dischetto nuovo.

Noi abbiamo provato la versione su disco, ma non invidiamo i possessori del solo registratore che probabilmente dovranno passare più tempo nel caricare il gioco che nel giocare materialmente il game. La grafica é migliorata rispetto agli scenari di cui è provvisto di serie il Test Drive 2 e soprattutto é stracolma di particolari. Nello scenario olandese, ad esempio, si potranno scorgere qua e là i tradizionali mulini a vento. Vedrete le tipiche abitazione tedesche, i villini di montagna degli svizzeri, il Colosseo, il Duomo di Milano ed altri monumenti famosi del nostro paese. In Francia troveremo la costa Azzurra con Nizza e in Spagna la Costa Brava. La giocabilità rimane invariata ed é ottima. Il sonoro con i suoi effetti provocati dal "motore" è discreto. Il prezzo è una delle doti di questo European scenery disk: solo 15.000lire (il prezzo é riferito alla sola espansione senza il programma base).

Val. Globale: 8



U.N. SQUADRON

CAPCOM
CBM64 - ATARI ST - AMIGA
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO LIT. 29.000

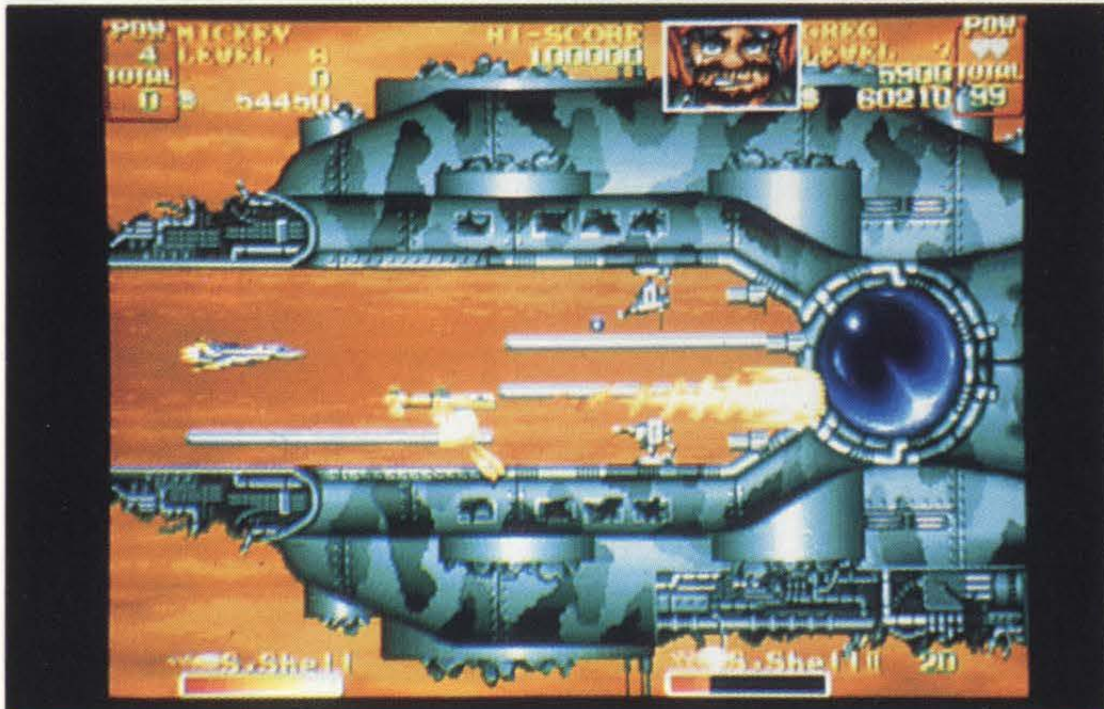
La Capcom nasce come software house di game del tipo arcade e anche con questo U.N. Squadron non poteva certo non soddisfare la sua stragrande clientela che esige giochi da spara-e-fuggi. L'ambientazione é molto vicina alla realtà e sembra direttamente presa da uno dei giornali di cronaca di questi giorni. Da qui allora nasce una forza multinazionale per tutelare la pace (ma fa la guerra!) creando un apposito squadrone di corraggiosi piloti, chiamati appunto U.N. Squadron, che hanno come scopo far terminare le ostilità.

All'interno dello "squadrone" si possono scegliere ben tre diversi tipi di aereo con alla cloche tre diversi piloti: Mickey Simon con il suo F-14 Tomcat, Shin Kazama con il Tigershark e Grag Gate con un A-10 Thunderbolt.

Il gioco è ottimamente strutturato, non mancano effetti speciali e una miriade di oggetti che ostacolano il cammino, un po' come in tutti gli arcade.

La giocabilità è di tutto rispetto, ciò che comunque affascina di più è la grafica. Infatti la vera innovazione Capcom consiste nell'aver rivoluzionato il suo background che precedentemente non aveva certo affascinato il pubblico (vedi 1943). Inoltre si può aggiungere che le animazioni si svolgono in maniera molto equilibrata: lo scrolling verticale ed il movimento dell'aereo è preciso e abbastanza veloce. Il sonoro non rappresenta certo il punto più forte, ma è ben azzeccato per il game che deve rappresentare.

Val. Globale: 8





WELLTRIS

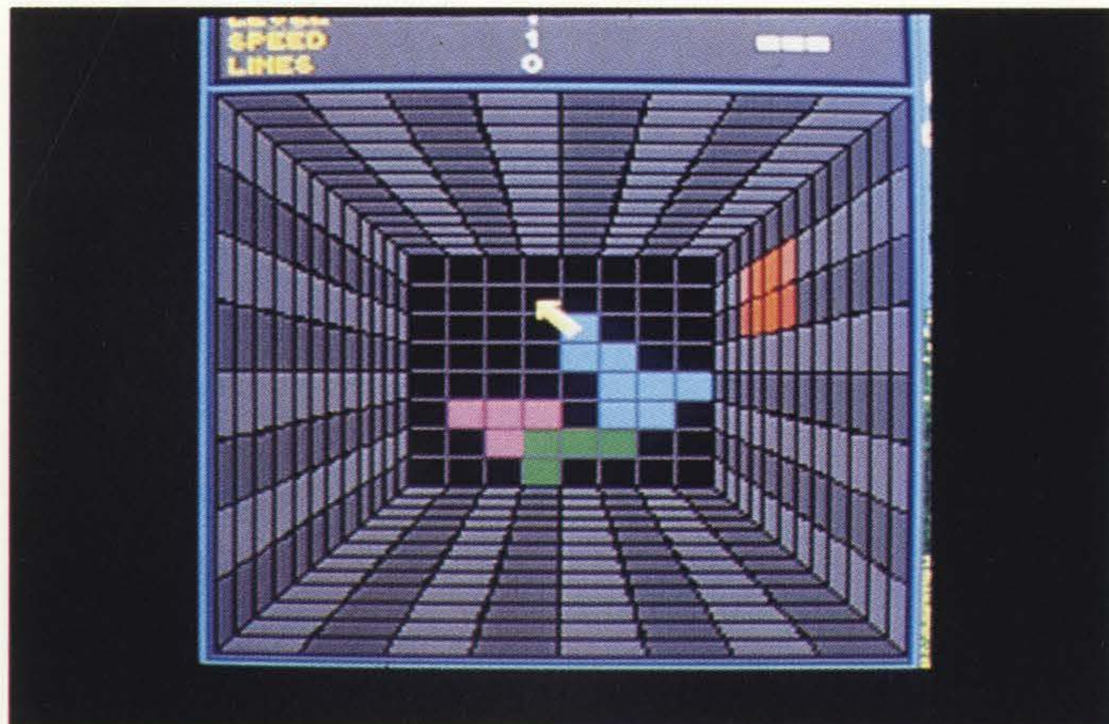
INFOGRAMES
MS DOS E COMPATIBILI - AMSTRAND - SPECTRUM

Vi ricordate TETRIS del russo Alexey Pajitnov??? Bene, dopo questo indiscusso successo il matematico sovietico si è lanciato nella creazione di un nuovo lavoro: WELLTRIS , un po' TETRIS un po' ...... WELLTRIS.

Lo scopo è sempre quello di mettere in ordine i pezzi che piovono dall'alto ed impedire che si formi un muro troppo alto, cosa questa che segna la fine della partita. Per raggiungere un alto punteggio bisogna completare il maggior numero possibile di linee orizzontali o verticali. Le varie fasi del gioco sono caratterizzate dal livello di difficoltà prescelto: potete scegliere fra tre diversi livelli ognuno dei quali con cinque differenti velocità.



Il trucco per poter raggiungere un alto punteggio è sempre lo stesso di TETRIS: cercare di antipare mentalmente le mosse del computer che vi invia i differenti pezzi seguendo un algoritmo ben definito, solo parzialmente random. Ogni giocatore ha la possibiltà di vedere in anticipo (durante il gioco) il prossimo pezzo che scenderà.



Alexey Pajitnov è il primo sovietico che ha la possibilità di fare software e di commercializzarlo all'esterno delle repubbliche sovietiche. Membro dell'Accademia dell Scienze si è lanciato da breve alla conquista del mercato internazionale del software con l'aiuto dei venditori della francese Infogrames.

La grafica è migliorata rispetto al vecchio TETRIS, anche se il gioco è rimasto il classico game da ufficio, quello da nascondere dietro ad una finta schermata di LOTUS (tanto per intenderci). Presupponiamo che WELLTRIS sarà il nuovo incubo dei capoufficio di mezza europa che cercheranno di cogliere sul fatto i propri dipendenti, mentre stanno tentando di superare il record del collega della scrivania accanto.

La giocabilità è buona, si gioca con la tastiera senza eccessivi problemi.

Anche WELLTRIS va ad aggiungersi ad un vasto gruppo di giochi che ripropongono sul video grattacapi od algoritmi più o meno complessi, tutti game nati dalla fervida fantasia dei fisici e dei matematici dell'Europa Orientale, poco portati a pensare a mondi fantastici od a giochini del tipo spara e fuggi. Dopo gli ungheresi ora, finalmente, potremo vedremo all'opera anche i programmatori sovietici, se sono rose fioriranno.....



Val. Globale: 8

FLIGHT OF THE INTRUDER

MIRROR SOFT
IBM E COMPATIBILI
PREZZO: L. 79.000

Se siete appassionati di simulatori di volo o di giochi di guerra, siete senz'altro abituati ad avere fra le mani confezioni lussuose, manuali patinati e mappe plastificate. Bene la MIRROR SOFT questa volta ha voluto strafare: la scatola è di dimensioni "mai viste" ed il peso e di parecchi etti, non abbiamo usato la bilancia, ma ad occhio e croce siamo vicini al mezzo chilo.

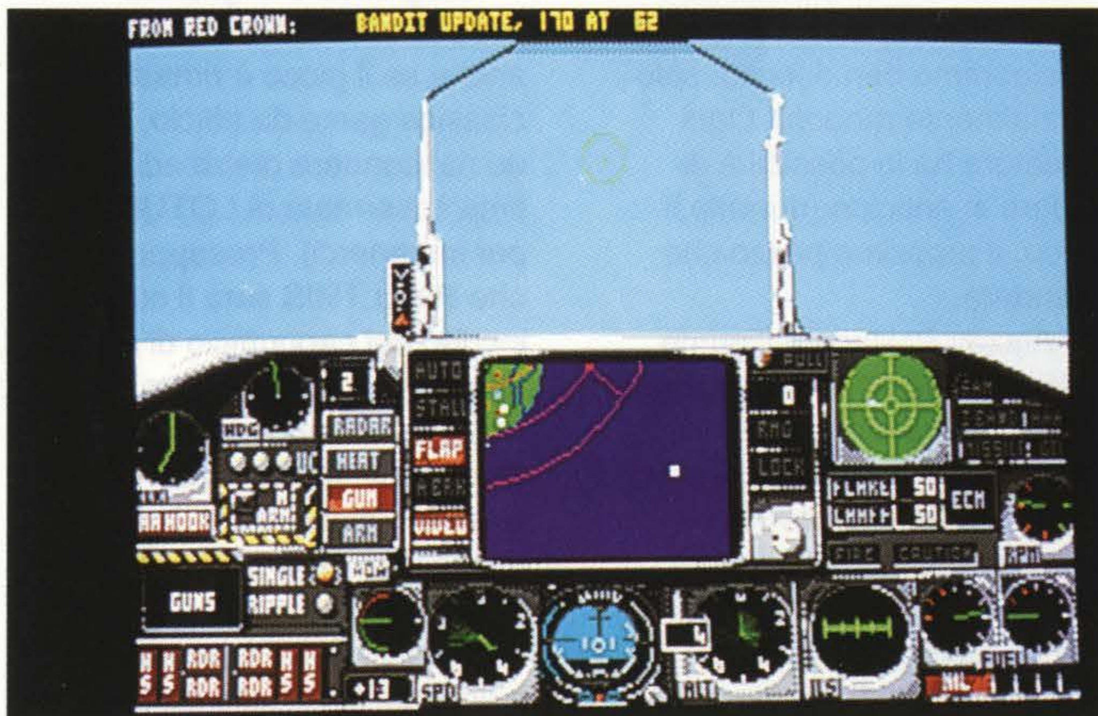
Mezzo chilo di che cosa direte voi!!!! Con mezzo chilo di manuali da leggere c'è da suicidarsi (penseranno gli amanti dei giochini)!!! Tranquilli... oltre ai corposi manuali c'è anche un libro intitolato FLIGHT OF THE INTRUDER che sarà un ghiotto boccone per tutti gli appassionati (che conoscano abbastanza bene l'inglese). Gli autori sono gli stessi di FALCON e si vede !!!! Fatto questo doveroso preambolo, passiamo al gioco vero e proprio. La versione che ci è giunta fra le mani è su due dischi da tre pollici (a richiesta si può avere la versione su 5"e 1/4) facilmente installabili su hard disk. All'inizio del game potete scegliere se pilotare un A-6 INTRUDER o un PHANTOM F-4. Aerei che si sono meritati particolari elogi nelle varie azioni di guerra che li hanno visti come protagonisti. Vi ritroverete ad operare nelle acque del golfo del Tonchino, lanciati dalla vostra portaerei verso il territorio nordvietnamita.

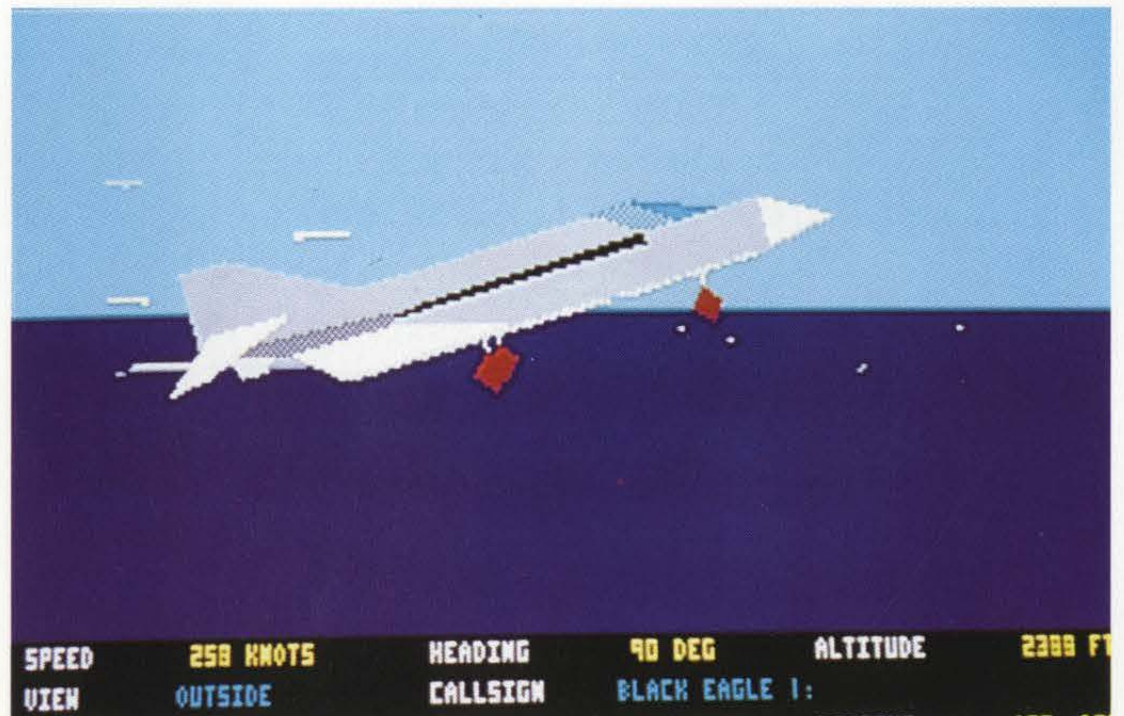
Vi scontrerete con i Mig 17 e 21, fior fiore all'occhiello delle forze aeree russe dell'epoca, pilotati dai migliori uomini vietnamiti. Durante le fasi di attacco e bombardamento dovrete cercare di evitare i micidiali missili SAM le cui rampe costellano il terreno attorno all'obiettivo. Con il programma viene dato anche un manuale contenente tutte le informazioni necessarie per poter pilotare con successo l'aviogetto scelto oltre a varie informazioni sulle installazioni nemiche. Prima di ogni missione dovrete seguire un breve briefing, per poter conoscere gli ultimi rapporti forniti dai satelliti e dagli aerei spia. Per godere completamente delle bellezze del gioco è necessario possedere una scheda grafica del tipo VGA ed un computer abbastanza veloce del tipo 286 o superiore. Se volete far girare il programma in modo VGA dovete installarlo su disco fisso. Come gli altri simulatori di questa serie della SPECTRUM HOLOBYTE anche INTRUDER funziona solo con l'EGA e la VGA, il manuale parla anche di una versione per CGA che però non è contenuta nella nostra scatola. La versione in commercio, di cui vi abbiamo sin qui parlato, è una edizione limitata contenente il libro di Stephen Coonts, che negli USA ed in Canada è un best selling.

La giocabilità è elevata, anche per la possibilità di utilizzare il mouse od il joystick, oltre alla tastiera.

FLIGHT OF THE INTRUDER è munito di una stupenda interfaccia video a pop menu che permette, con il solo ausilio del mouse, di eseguire le più importanti funzioni. La grafica è vettoriale, a tre dimensioni. Nei vari menu troverete una opzione che permette di aumentare o diminuire la definizione dell'immagine ed il numero di particolari, questo con l'intento di non penalizzare troppo la velocità con i computer più lenti.

Pensiamo proprio che questa volta non si avranno troppi casi di pirateria. Solo un pazzo potrebbe pensare di utilizzare una copia di questo fantastico simulatore: provate a contare il numero di fotocopie che dovete fare e correrete subito ad acquistare l'originale, ne vale la pena. Un gioco così capita poche volte all'anno. Se siete appassionati di simulatori di volo e possedete le varie release di FLIGHT SIMULATOR o di FALCON o di BOMBER non fatevi sfuggire questo nuovo lavoro della SPECTRUM HOLOBYTE.





NOTA AGGIUNTIVA: Mentre provavamo FLIGHT OF THE INTRUDER ci eravamo accorti che sul nostro povero 286 a 12Mhz con scheda VGA a 512Kram (con processore Tseng) il programma non "girava" in modo VGA. Infatti una volta fatta l'installazione su hard disk il gioco veniva caricato solo parzialmente: funzionava tutto perfettamente (comprese le fasi di preparazione della missione) quando si iniziava a volare ed era il momento di "entrare" all'interno della cabina di pilotaggio, lo schermo rimaneva nero ed il computer si bloccava. In un primo tempo abbiamo pensato all'incompatibilità con il nostro computer (cosa strana, sarebbe stata la prima volta). Abbiamo comunque voluto verificare ed abbiamo ottenuto lo stesso risultato con un IBM PS/2 80 ed un COMPAQ 386 a 25Mhz. Mentre in EGA non si hanno problemi di sorta su tutti i computer. Spulciando il fax mandatoci dalla Leader (distributrice del programma), ci siamo accorti che fra le schede previste si parla solo di EGA, mentre la MIRROR SOFT sulla confezione e sul manuale parla chiaramente di come installare il programma su hard disk per farlo girare in modo VGA. Ora i casi sono due o ci troviamo davanti ad una clamorosa cantonata presa dai programmatori della MIRROR SOFT o la copia in nostro possesso è rovinata ed il problema si restringe alla sola nostra versione. Giriamo perciò la domanda agli esperti della Leader e della MIRROR SOFT - SPECTRUM HOLOBYTE.

Val. Globale: 9

VG&CW
YEP!

KING'S BOUNTY

NEW WORLD COMPUTING INC.
IBM E COMPATIBILI
PREZZO: L. 69.000

KING'S BOUNTY è una via di mezzo fra un war games ed un gioco di ruolo, come impostazione assomiglia a SWORD OF ARAGON della SSI. All'inizio del gioco dovete scegliere il personaggio che volete impersonare, potete essere un mago, un cavaliere, un barbaro od un paladino. Questa scelta iniziale condizionerà poi tutte le varie fasi dell'avventura che andrete a vivere.

Dovrete conquistare fortezze, città e sotterranei.

Il re vi ha chiamato alla sua presenza per comunicarvi che vi è stato affidato un compito pericoloso e difficile: dovrete cercare di recuperare the Sceptre of Order, per fare ciò dovrete reclutare un forte esercito e combattere tutti i nemici della corona. Conquisterete città e villaggi, vi imbatterete in accampamenti di tribù barbare dove arruolerete altri soldati, per aumentare a dismisura la potenza del vostro esercito. Spesso vi imbatterete in perfidi individui e mostri che dovrete sconfiggere ed uccidere. Potrete stringere alleanze e ricevere utili informazioni dagli alleati o dai personaggi che incontrerete nel vostro viaggio. La ricerca sarà lunga e vi occorrerà molta pazienza e fortuna per riuscire a ritrovare il magico scettro.

Fra i vari caratteri che potrete incontrare ed anche arruolare troverete: dragoni, trolls, orche, cavalieri, guerrieri e molte altre figure che popolano i sogni della mente umana.

Un gioco di guerra ambientato (come avrete sicuramente capito) in un mondo mitico e fantastico, riservato a chi ama far spaziare la mente nelle vaste praterie del paradosso e del misticismo. Mondi popolati dagli amanti degli RPG e delle avventure.

Fortunatamente ogni tanto viene creato anche qualche fantasy strategy game, programmi fatti per chi è più portato all'azione ed al combattimento rispetto alla ricerca di indizi ed all'eccessiva meditazione, cose indispensabili per poter risolvere un'avventura od un DUNGEONS&DRAGONS.

Il programma è compatibile con tutte le più diffuse schede grafiche a colori: si va dalla CGA, all'EGA, alla VGA.

E' possibile utilizzare anche schede del tipo Hercules o Tandy. Sono necessari almeno 384K di memoria per far girare il game in modo CGA. Con una VGA/MCGA ne occorrono 640K.

KING'S BOUNTY viene venduto sia in versione da tre pollici sia da cinque. I dischetti del programma sono completamente sprotetti e facilmente installabili su disco fisso.

KING'S BOUNTY non vede in modo automatico la scheda grafica posseduta, per poter caricare il game bisogna aggiungere un appropriato comando al file di caricamento, ad esempio: KB C per il modo CGA. Il manuale è comunque ben fatto e di facile consultazione.

La giocabilità è elevata anche se si utilizza la tastiera per spostare il proprio esercito da una parte all'altra del territorio da esplorare e da conquistare.

La grafica è abbastanza buona, soprattutto per il tipo di gioco.

KING'S BOUNTY è un war games abbastanza anomalo, un programma che può accontentare un vasto pubblico e nello stesso tempo scontentare molti: non un RPG, ma nemmeno un vero e proprio gioco di guerra. Un ibrido che noi abbiamo trovato assai interessante, un war games ambientato in un mondo fantastico ed irreale. Battaglie e conquiste si alterneranno a fasi di esplorazione e ricerca. In molti casi risulterà più utile una alleanza di una guerra vittoriosa. Molti personaggi si dimostreranno più utili come amici che come cadaveri da depredare. La diplomazia e la sagacia sono la vera arma vincente. Solo così potrete sperare di risolvere questo ennesimo rebus.







Val. Globale: 8,5

FIREKING

SSG
IBM E COMPATIBILI

Dopo innumerevoli wargames di buon livello, anche la SSG si è lanciata nella produzione di un gioco di ruolo. FIRE KING è un storia ambientata in un mondo fantastico (tanto per cambiare), governato da quattro saggi maghi, ognuno dei quali controlla uno degli elementi base della vita: la terra, l'acqua, il fuoco e il vento.

Il mago che regna incontrastato, con il beneplacito dei suoi colleghi, è il re del fuoco: FIRE KING. Questo essere illuminato, tiene lontano dal suo popolo e dalle sue terre qualsiasi malattia ed ogni tipo di guerra o di insidia. Tutto sembrerebbe procedere per il meglio fino ad un giorno fatidico, quando (finalmente) le forze del male riescono ad aprire una breccia in questa placida fortezza e ad insinuarsi in questi stupendi territori. Il caos inizia così a regnare ed i quattro maghi vengono eliminati o feriti con metodica ferocia. Mentre FIRE KING muore tra atroci sofferenze, gli altri tre stregoni vengono fatti sparire o feriti gravemente.

Toccherà a voi riportare la quiete in questa desolata contrada che fino a poco tempo fa non conosceva altro che la pace ed il benessere. Oramai la signora in nero gira incontrastata fra queste lande deserte ed il vostro compito si presenta assai arduo, per non dire impossibile. Solo un animo coraggioso e nobile potrà permettervi di sconfiggere il male!

Beh... che ne dite? Niente male per una storia da vivere tutta con il computer, non vi pare?

Se qualcuno ha voglia di lanciarsi in questa nuova campagna del bene contro il male non ha altro da fare che farsi avanti, lo aspettiamo alla prova dei fatti.

Il game viene fornito, a scelta, sia su dischi da tre pollici sia su dischi da cinque. Per poter giocare è necessario possedere un PC con almeno 640K di memoria ram. FIRE KING "vede" tutte le schede grafiche a colore più diffuse: si va dalla CGA alla VGA all' EGA.

La giocabilità è all'altezza della fama dei genitori e soprattutto della SSG, mentre la grafica è abbastanza grossolana e mostra delle evidenti lacune. I vari sprite che si susseguono sul monitor sono poco dettagliati e mal disegnati: degni più di un C64 (non ce ne vogliano gli utenti di questa nobile macchina) che di un PC. C'è quasi da chiedersi se questi signori abbiano mai visto un DUNGEONS&DRAGONS della SSI.

La storia che fa da background all'avventura sembra però bella ed assai vivibile, noi (per ragioni contingenti) non abbiamo potuto inoltrarci molto nel gioco, speriamo però che la trama ripaghi almeno in parte della pochezza grafica.

Il personaggio impersonato potrà essere a vostra scelta o un mago, o una stupenda valchiria od un guerriero. Per chi non vuole interpretare questi ruoli, forse troppo usuali per un RPG, ecco che la SSG ha pensato di permettervi di impersonare dei caratteri più "normali" come ad esempio quello di commerciante o di altri personaggi comuni del popolo.

Questa possibilità rende un po' più interessante il game rispetto ad altri concorrenti dalle stesse caratteristiche.

Certo districarsi fra la miriade di titoli che compongono la possibile lista di giochi di ruolo prodotti dalle case di software americane ed anglosassoni è sempre più complicato, soprattutto per la similarità dei prodotti in commercio. In poche parole: nulla di nuovo sotto il cielo!!!!

FIRE KING non si discosta molto dalla concorrenza, anche se presenta delle soluzioni che potrebbero mostrarsi assai appetibili per un giocatore appassionato e smaliziato.

Val. Globale 8







FEDERATION QUEST 1 B.S.S. JANE SEYMOUR

B.S.S. JANE SEYMOUR
GREMLIN
AMIGA - ATARI
PREZZO: L. 49.000

La GREMLIN è conosciuta soprattutto per i suoi giochi dalla grafica superlativa e dalla giocabilità eccezionale, raramente questa software house si è lanciata nella produzione di avventure o di role playing game.

B.S.S. JANE SEYMOUR è uno di questi rari casi. Un gioco di ruolo che vi vede impersonare il capitano di un vascello spaziale della Federazione Terreste, in un lontano futuro, alle prese con una flotta di navi da esplorazioni che contengono un terribile segreto.

L'avventura inizia quando ricevete un segnale di richiesta di aiuto, il classico SOS, che anche questa volta vi proietterà in un mare di grane e di problemi.

Seguendo il segnale arriverete nelle vicinanze di venti navi da esplorazione danneggiate, da riparare ed esplorare.

Un enorme labirinto, composto da più di 4000 sale differenti, che possono racchiudere terribili segreti.

Per prima cosa dovrete riparare le astronavi rimettendo in sesto il sistema propulsivo ed ovviando ai vari inconvenienti che incontrerete.

Per riuscire a portare a compimento questa nuova avventura dovrete studiarvi le numerose icone che vi permettono di interagire con il computer di bordo della nave e imparare alla perfezione le varie possibilità, oltre alle opzioni consentite in ogni singola operazione.

Una volta presa dimestichezza con l'interfaccia video, potrete finalmente, senza eccessivi problemi, procedere nell'avventura.

Il vostro lavoro è facilitato dalla presenza di droidi abilitati al combattimento (e quindi alla vostra difesa) ed ai più svariati lavori.

La programmazione di questi robot è basilare per una felice conclusione del game.

Sia i droidi, sia le astronavi, hanno uno schermo di programmazione tramite il quale è possibile attivare le singole procedure.

Come avrete capito B.S.S. JANE SEYMOUR è un RPG molto interessante, con una trama finalmente diversa, in mondo infestato da game ambientati nel passato o nel fantastico, sempre sulla falsa riga dei più blasonati DUNGENS & DRAGONS.

Anche questa volta la GREMLIN ha fatto un buon lavoro: la grafica è all'altezza della situazione e la giocabilità è degna di un RPG coi fiocchi.

Unico neo la lentezza delle varie azioni: soprattutto quando il programma carica nuove schermate dal drive, rallentando non poco il susseguirsi dell'avventura.

Perdersi nel labirinto formato dalle venti navi è cosa assai facile e trarsi d'impaccio in questo dedalo di corridoi non sempre è possibile.

La presenza del mouse (appendice comune per una AMIGA od un ATARI) rende semplice ogni azione ed il dialogo con il computer ne risulta facilitato.

Noi abbiamo provato la versione per AMIGA, non pensiamo però che ci siano troppe differenze fra le varie release, sia per qualità grafiche, sia per giocabilità.

Se siete stanchi di giocare con in classici RPG, se siete stufi di DUNGEON MASTER e di libri da studiare (e spesso meditare), lanciatevi in questo nuovo lavoro della GREMLIN, è piacevole ed alla portata di tutti, anche dei meno esperti, l'importante è avere tanta pazienza e non scoraggiarsi ai primi (normali) insuccessi.

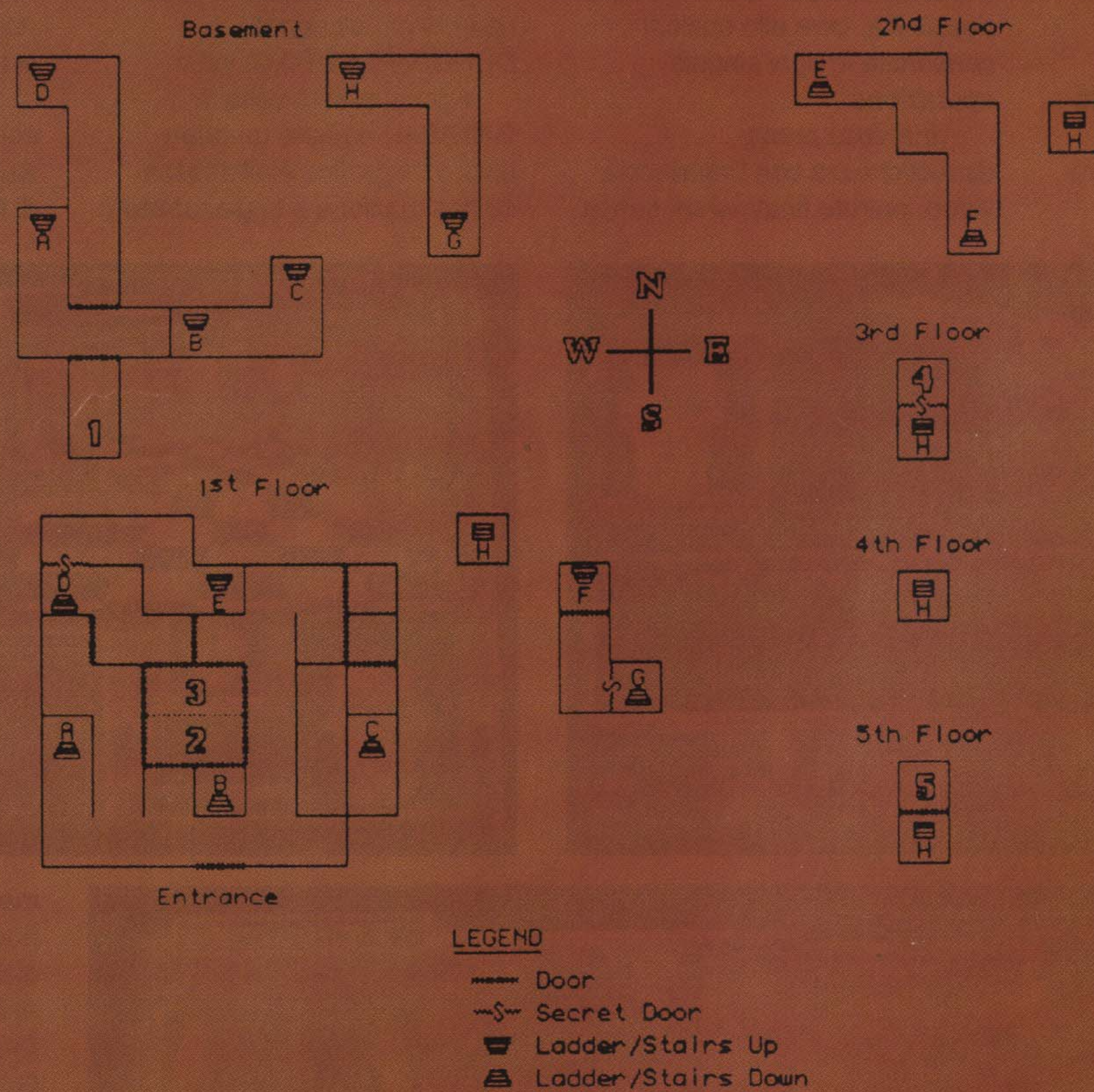






Val. Globale 8

Keef the Thief



1. Telloc's Skull
2. Contest Waiting Room
3. Contest
4. Magician-King's Library
5. Magician-King

Tel Hande

LOOM
BY LUCASFILM

La soluzione di LOOM riportata nelle pagine seguenti è stata ottenuta utilizzando la release per IBM nel modo STANDARD.
I vari sortilegi che vengono scoperti durante le fasi del gioco sono (come vedrete poi) delle sequenze di quattro note musicali, queste sequenze variano per ogni utente (vengono create all'inizio del game in maniera random), quindi, armatevi di carta e penna e trascrivete le note musicali che vi verranno date dal vostro computer.
Le sequenze descritte da noi non hanno alcun valore.... chiaro?????
Le uniche due sequenze uguali per tutti sono quella di partenza (OPEN/CLOSE) e quella finale TRASCENDENCE (che permette di trasformarsi in cigno). Ogni sortilegio digitato al contrario crea l'effetto opposto esempio: ECED=OPEN DECE=CLOSE.
Un particolare ringraziamento va ad **Alessandro Zanini** che ci ha inviato la sua soluzione, che ci è stata molto utile nella stesura di questo articolo, anche se nella foga del gioco si è "dimenticato" di trascrivere dei passaggi basilari per la felice conclusione del gioco. Cosa che ci ha fatto non poco impazzire (ci eravamo troppo fidati delle tue conclusioni, in alcuni casi deficitarie, per non dire errate)! Per questo, oltre al grazie, ti meriti anche una tiratina di orecchie.

ED ORA ECCO LA SOLUZIONE....

Tutto inizia sulla collina dell'isola di Loom. Scendete nel villaggio (sulla sinistra) ed entrate nel santuario. Qui assistete ad una conversazione fra maghi ed alla trasformazione di vostra madre in uovo.
Dopo avere raccolto il magico distaff cliccare col mouse sull'uovo per avere la sequenza OPEN/CLOSE ed aprire l'uovo con ECED .
Ora bisogna uscire dal santuario ed andare nel bosco in alto a sinistra, esaminando i buchi sui tronchi delle piante vi accorgerete che uno è vuoto, proseguite e una volta nel cimitero esaminate i rovi posti alla sinistra delle tombe, uscirà un coniglio che verrà catturato dalla civetta addormentata sulla lapide. Esaminate con cura la lapide e leggete l'iscrizione.
Ritornate nel bosco e ricontrollate i buchi sugli alberi, le note ora sono quattro e vi forniranno il vostro secondo sortilegio, utile per creare la luce. Tornate al villaggio, andate sul molo ed aprite la conchiglia sulla sinistra (gli uccelli presenti ve ne saranno grati). Adesso entrate nella seconda capanna, andate al buio e digitate la sequenza dell'incantesimo per creare la luce, per noi CCCC. Ora potrete esaminare la ruota per filare la lana, vi verrà data la sequenza di un incantesimo che vi permetterà di trasformare il mucchio di paglia in oro. Fatto ciò uscite dalla capanna e dirigetevi verso il laboratorio di HETCHEL (vostra madre) qui prendete il libro dal tavolo, esaminate la bottiglia con la pozione verde (vi verrà data un'altra sequenza musicale) ed il pentolone sul fuoco.
Esaminando il pentolone, apprenderete il sortilegio per cambiare il colore alla stoffa, usatelo per fare diventare verde il mucchio di stracci sulla vostra sinistra. Se avete seguito alla perfezioni le indicazioni vi verrà data una nuova nota che andrà ad incrementare quelle che già possedete. Se non avete questa nuova nota non dovete lasciare l'isola (vuol dire che avete sbagliato qualcosa).
Ora tornare sulla collina dove è iniziata l'avventura, cliccate sul cielo e lanciate l'incantesimo ECED, la volta celeste si apre ed un fulmine colpisce l'albero il cui tronco cade in mare.
Tornate sul molo e salite sul tronco. L'avventura ha finalmente inizio.
In mezzo al mare vi imbatterete in una tromba d'aria, esaminandola vi verrà data una sequenza musicale detta TWIST, per noi CFCC, suonando al contrario questa sequenza la colonna d'acqua sparirà e potrete passare.
Continuando il viaggio arriverete su un'isola, appena toccate terra vi verrà data un'altra nota.
Ora andate nel bosco sulla sinistra, qui verrete circondati da quattro uomini prima invisibili, scrivete la sequenza di note, permetterà anche a voi, alla bisogna, di diventare invisibili. Andate nella città di cristallo, entrate nella cupola verde e parlate con il leader del paese, vi permetterà di restare in città e di guardarvi in giro.
Uscite ed utilizzate l'incantesimo dell'invisibilità con gli uomini che lavorano sulla torre, entrate nella torre ed utilizzando il cristallo e le campanelle spostatevi nei vari locali. Esaminate tre volte il globo di cristallo e trascrivete le note musicali. Esaminate il calice di cristallo e l'arma appesa (una falce), vi verrà data una nuova sequenza. Il sortilegio più importante appreso in questo frangente e quello che genera la paura in chi vi vede (datovi esaminando il globo di cristallo). Tornate nel bosco e spaventate con questo incantesimo i pastori che vi circondano. Proseguendo vi ritroverete in mezzo ad alcune pecore, esaminandole apprenderete la sequenza magica per fare addormentare o svegliare le persone, per noi CDEA o viceversa.
Proseguendo entrerete in un villaggio, qui all'interno di una capanna troverete un agnello che sta morendo, dopo poco arriverà una stupenda fanciulla che con un incantesimo riporterà in vita l'agnello, segnatevi le note, vi torneranno molto utili in futuro. Nel frattempo avrete appreso che un drago si mangia le pecore di questi poveri pastori, quindi uscite nel campo e fate diventare verdi tutte le pecore presenti (utilizzando l'idoneo incantesimo). Ora giungerà il drago, giustamente arrabbiato, che vi rapirà e porterà nella sua tana. Tramutate l'oro in sterpaglie CDED ed addormenterete il drago AECD. Così facendo il drago incendierà la paglia e, spaventato, scapperà con la coda in fiamme. Entrate nella caverna e nel sottostante labirinto, fate luce (con l'apposito incantesimo) ed eplorate i vari cunicoli, dopo alcuni tentativi, troverete un laghetto (esaminatelo, vi verrà data una nuova sequenza magica). Ora prosciugate il lago (con la sequenza OPEN/CLOSE) ed esaminate tre volte il globo posto sul fondo. Rimettete l'acqua nel lago ed andatevene.
Usciti dalle caverne vi inoltrerete su di una scalinata a chiocciola interrotta nel mezzo da una frana, con la sequenza UN-TWIST raddrizzate la scalinata e proseguite.
Ora vi trovate vicino ad un ragazzo addormentato, svegliatelo ed ascoltate ciò che vi dice, quando si riaddormenta fate l'incantesimo detto "reflection" (imparato esaminando il laghetto), cambierete così le vostre sembianze con le sue. Ora proseguite fino al castello, aprite la porta ed entrate.
Girovagando per i sotterranei verrete presi da un uomo ed imprigionati. Perderete il distaff e solo con l'ausilio di vostra madre riuscirete a recuperarlo. Ora aprite la porta della cella e scendete nella sala grande, qui in un attimo di silenzio fate un incantesimo (del tipo TWIST) sulla spada che il fabbro sta battendo. Verrete portati in un castello ed imprigionati in una gabbia per uccelli. Aprite la porta della gabbia e subite il resto dell'azione, ora siete senza distaff (vi è stato preso da un mago megalomene che vuole dominare il mondo), guardate per tre volte nella sfera di cristallo e vedete il vostro futuro e quello dell'universo. Il mago userà il distaff per fare una magia che apre il mondo al chaos ed alla confusione. La morte coglierà il mago e voi potrete riprendervi il magico bastone. Ora dovrete porre rimedio all'incantesimo operato dal perfido sciamano e sconfiggere il male.
Entrate nel buco nero, verrete catapultati nell'infinito. Per primo chiudete l'apertura che vi ha permesso di uscire nello spazio, poi procedete verso il buco nero più vicino.
Qui troverete il ragazzo nel quale vi eravate trasformati che è stato divorato dal drago, riportatelo in vita, per noi l'incantesimo è ACCA. Ora uscite nello spazio e richiudete anche questo buco nero.
Proseguite fino alla prossima fenditura, troverete i pastori incontrati in precedenza morti: riportateli in vita ed una volta tornati nello spazio chiudete il buco. Entrate ora nella terza apertura: troverete le rovine di Crystalgard, parlate col maestro che sta morendo ed una volta usciti chiudete anche quest'ultimo foro. Procedete ora fino al regno dei cigni (sempre sulla sinistra). I cigni si complimenteranno con voi per avere chiuso tutti i buchi neri, se non l'avete fatto vi pregheranno di chiuderli il più rapidamente possibile. Avrete una conversazione chiarificatrice con la vostra vera madre.
Proseguite verso sinistra e ritornate sull'isola di Loom. Andate nel santuario per la battaglia finale.
Davanti a LOOM assisterete allo scontro fra vostra madre ed il Male. In un primo tempo un sortilegio le impedirà di parlare, esaminate LOOM ed eseguite al contrario la sequenza datavi, libererete così vostra madre dall'incantesimo. Ora il Male la trasformerà in un pollo, consultate LOOM ed eseguite al contrario questa nuova sequenza magica. Ora verrà trasformata in una piuma e dispersa dal Malefico nel nulla.
A questo punto, esaminate per l'ennesima volta LOOM ed eseguite su LOOM stesso l'ultima sequenza trascritta, sempre digitando le note al contrario. Questo provocherà la distruzione di LOOM. Si creerà una enorme voragine che bloccherà il Male, il caos verrà così fermato ed il mondo tornerà alla normalità. Ora siete in possesso di tutte le note del pentagramma. Eseguite su di voi l'incantesimo finale C'FGC (la trascendenza) che vi trasforma in uno stupendo cigno. Vi unirete agli altri uccelli e riporterete la pace e la tranquillità sul mondo sconvolto da questi terribili avvenimenti.
Il demone è però riuscito a fuggire e lo rivedremo sicuramente in una nuova puntata di LOOM della LucasFilm.

by M.P.

PERGIOCO

via San Prospero 1 **MILANO**

tutto MS/DOS

VIDEOGIOCHI

esclusivamente originali

3 1/2

ARCADE

ASTERIX	SI	45000
BLOCK OUT	ITA	29000
E-MOTION	SI	29000
EL CAPITANO TRUENO	SI	29000
FUTURE CLASSIC COLLECT.		49000
GHOSTS'N GOBLINS	SI	29000
INDY The Action Game	SI	29000
MOT	SI	35000
PIPE MANIA	SI	45000
POP UP	SI	45000
ROGER RABBIT		39000
ROTOX	SI	29000
SAFARI GUNS		38000
SPACE HARRIER		29000
SPACEWARS		24000
STRIDER	SI	29000
TARGHAN		15000
THE JUNGLE BOOK		59000
TREASURE TRAP		39000

ARCADE ADVENTURE

ALL DOGS GO TO HEAVEN		59000
BAD BLOOD		59000
BATMAN THE CAPED CRUS.		29000
BREACH II	SI	49000
CASTLE MASTER	SI	29000
DRAGON'S LAIR		99000
FULL METAL PLANET	SI	38000
HOSTAGES	SI	50000
KHALAAN		49000
RINGS OF MEDUSA	SI	49000
THE KRISTAL		59000
TIME BANDIT		29000
*DRAGONS FLAME AD&D	SI	59000
*WAR IN MIDDLE EARTH		59000

ADVENTURE

20000 LEAGUES UND. SEA		28000
BALANCE OF THE PLANET		69000
CAPTAIN BLOOD	SI	59000
CENTURION DEFENDER R.	SI	49000
CHAMPIONS OF KRYNN		69000
EAST VS WEST BERLIN		49000
ESCAPE FROM HELL		69000
FUTURE WARS		29000
KEEF THE THIEF		59000
KING'S BOUNTY		69000
MURDERS IN VENICE	ITA	39000
POWERDROME	SI	49000
SECRET OF THE SILVER B.		69000
SLEEPING GODS LIE	ITA	39000
STAR TREK V		49000
STARFLIGHT II		69000
STARGLIDER 2		79000
TANGLED TALES		49000
THE THIRD COURIER	SI	45000
VOYAGER		29000
WEIRD DREAMS		59000

ADVENTURE GRAFICO

DRAKKHEN	ITA	59000
EMMANUELLE		28000
INDY The Graphic Adventure	ITA	59000
LOOM		49000
SWORD OF THE SAMURAI	SI	69000

DIDATTICO

AMY'S FIRST PRIMER		24000

FIABA

PETER PAN		45000

GIOCHI

GRAND SLAM BRIDGE	SI	45000

SCACCHI

BATTLE CHESS		69000
CHESS PLAYER 2150		59000
PC-CHESS		24000

SIMULAZIONE BELLICO

CONQUEROR	SI	49000
F-15 STRIKE EAGLE II		79000
F-16 COMBAT PILOT	SI	59000
F-19 STEALTH FIGHTER		99000
GUNBOAT		59000
HARPOON		79000
M1 TANK PLATOON	SI	89000
NORTH & SOUTH	SI	38000
STEEL THUNDER		45000
THEIR FINEST HOUR BAT.	SI	49000
THUD RIDGE		40000

SIMULAZIONE VARI

BLUE ANGELS		45000
DRAGONSTRIKE		69000
EUROPEAN SPACE SIM.	ITA	69000
FLIGHT SIMULATOR IV		129000
OIL IMPERIUM	SI	49000
POPULOUS	ITA	45000
ROLLER COASTER RUMB.		39000
SKYFOX II	SI	45000
THE PROMISED L.x.POP.		24000
*WALL STREET	SI	39000
RAILROAD TYCOON		79000
SIM CITY	SI	59000
SIM CITY TERRAIN EDITOR	SI	28000
TOP TEN SOLID GOLD		49000

SIMULAZIONE SPORT

ALL TIME FAVOURITES		45000
BILLIARDS SIMULATOR	SI	50000
BUDOKAN	ITA	59000
CALIFORNIA CHALL. DUEL		24000
CIAO ITALIA '90	ITA	27500
EUROPEAN CHALL. DUEL		24000
FERRARI FORMULA ONE	SI	45000
FORMULA 1 MANAGER	ITA	39000
GRAND PRIX CIRCUIT	SI	69000
HARDBALL II		38000
HARLEY-DAVIDSON		49000
INDIANAPOLIS 500	ITA	45000
ITALY '90 SOCCER	ITA	39000
ITALY 1990	ITA	29000
JACK NICKLAUS		38000
JACK NICKLAUS INTERN.		24000
LOW BLOW	SI	49000
MICROPROSE SOCCER	SI	49000
MINI PUTT	SI	45000
PARIS DAKAR	SI	39000
PGA GOLF	SI	59000
POWERBOAT USA		49000
SKI OR DIE	SI	49000
THE CYCLES		38000
THE DUEL - Test Drive II		42000
THE MUSC. CARS esp. DUEL		24000
THE SUPERCARS esp. DUEL		24000
WORLD TOUR GOLF		45000

UTILITY

AMPLE NOTICE		24000
DANCAD 3D		24000
FILE EXPRESS		24000
HGCIBM		24000
MASTER KEY UTILITIES		24000
PC-CALC+		24000
PC-DESKTEAM		24000
PC-GOAL !	ITA	27500
PC-KEY DRAW		24000
PC-MUNDIAL	ITA	25000
PIANOMAN		24000

5 1/4

ARCADE

ACTION FIGHTER		39000
APB	SI	29000
ASTERIX	SI	45000
BARBARIAN II	SI	39000
BLOCK OUT	ITA	29000
DOUBLE DRAGON II	SI	29000
E-MOTION	SI	29000
EL CAPITANO TRUENO	SI	29000
FIREKING		72000
FUTURE CLASSIC COLLECT.		49000
GHOSTS'N GOBLINS	SI	29000
HUMAN TORCH AND THING		29000
INDY The Action Game	SI	29000
LAST NINJA 2	SI	49000
MARBLE MADNESS	SI	45000
PIPE MANIA	SI	45000
POP UP	SI	45000
PRESUMED GUILTY!	SI	29000
ROTOX	SI	29000
RUN FOR THE MONEY		29000
SAFARI GUNS		38000
STAR BREAKER	SI	29000
STRIDER	SI	29000
STRYX		49000
TARGHAN		15000
THE JUNGLE BOOK		59000
THE RAILROAD WORKS		29000
TREASURE TRAP		39000

ARCADE ADVENTURE

ALL DOGS GO TO HEAVEN		59000
BAD BLOOD		59000
BATMAN THE CAPED CRUS.		29000
BREACH II	SI	49000
CASTLE MASTER	SI	29000
DRAGON'S LAIR		99000
GHOSTBUSTERS II	SI	49000
HILLSFAR AD&D		59000
KHALAAN		49000
PIRATES	SI	59000
RINGS OF MEDUSA	SI	49000
ROCKET RANGER		59000
THE GREAT ESCAPE		29000
THE KRISTAL		59000
TIME BANDIT		29000
*DRAGONS FLAME AD&D	SI	59000

ADVENTURE

BALANCE OF THE PLANET		69000
CAPTAIN BLOOD	SI	59000
CENTURION DEFENDER R.	SI	49000
CHAMPIONS OF KRYNN		69000
CIRCUIT'S EDGE		59000
EAST VS WEST BERLIN		49000
ESCAPE FROM HELL		69000
FUTURE WARS		29000
KEEF THE THIEF		59000
KING'S BOUNTY		69000
KNIGHTS OF LEGEND		49000
MIGHT AND MAGIG II		69000
MURDERS IN VENICE	ITA	39000
POWERDROME	SI	49000
SECRET OF THE SILVER BL.		69000
SLEEPING GODS LIE	ITA	39000
STAR TREK V		49000
STARFLIGHT II		69000
STARGLIDER 2		79000
TANGLED TALES		49000
THE BARD'S TALE	SI	45000
THE THIRD COURIER	SI	45000
ULTIMA I		59000
VOYAGER		29000
WEIRD DREAMS		59000
WINDWALKER		49000
*SPACE ROGUE		49000

ADVENTURE GRAFICO

DEJA VU II		49000
DRAKKHEN	ITA	59000
LOOM		49000
MANIAC MANSION		59000
SWORD OF THE SAMURAI	SI	69000
THE MANHOLE		29000
*INDY The Graphic Adventure	ITA	59000

DIDATTICO

AMY'S FIRST PRIMER		21500

FIABA

PETER PAN		45000

GIOCHI

DAMES SIMULATOR		42000
GRAND SLAM BRIDGE		45000

SCACCHI

BATTLE CHESS	ITA	69000
CHESS PLAYER 2150		59000
PC-CHESS		21500

SIMULAZIONE BELLICO

AIRBORNE RANGER	SI	59000
AMERICAN CIVIL WAR I		72000
APACHE STRIKE		29000
CONQUEROR	SI	49000
F-15 STRIKE EAGLE II		79000
F-19 STEALTH FIGHTER		99000
FIGHTER BOMBER	SI	69000
FIGHTER BOMBER ADV.MIS.	SI	29000
GETTYSBURG TURN. POINT		59000
GUNBOAT		59000
GUNSHIP	SI	69000
HARPOON		79000
NORTH & SOUTH	SI	38000
PANZER BATTLES		69000
PHM PEGASUS	SI	45000
RED STORM RISING		79000
SECOND FRONT		69000
SHERMAN M4	SI	29000
STORM ACROSS EUROPE		69000
THEIR FINEST HOUR BAT. B	SI	49000
THUD RIDGE		40000
UMS SC. DISC 1 AM. CIV. W.		25000

SIMULAZIONE VARI

APOLLO 18		45000
ARCTICFOX	SI	45000
DAVID WOLF SECRET AGENT		69000
DRAGONSTRIKE		69000
EUROPEAN SPACE SIMUL.	ITA	69000
FLIGHT SIMULATOR IV		129000
POPULOUS	ITA	45000
RAILROAD TYCOON		79000
ROLLER COASTER RUMBLER		39000
SIM CITY	SI	59000
SKYFOX II	SI	45000
STAR FLEET I		45000
STARFLIGHT	SI	45000
THE PROMISED LANDS xPOP		24000
THE SEVEN CITIES OF GOLD		45000
THUNDERSTRIKE		29000
TOP TEN SOLID GOLD		49000
VISIONS OF AFTERMATH		29000

SIMULAZIONE SPORT

ALL TIME FAVOURITES		45000
BILLIARDS SIMULATOR	SI	50000
BUDOKAN	ITA	59000
CIAO ITALIA '90	ITA	25000
EARL WEAVER BASEBALL		45000
EUROPEAN CHALL. esp. DUEL		24000
FERRARI FORMULA ONE	SI	45000
FORMULA 1 MANAGER	ITA	39000
GRAND PRIX CIRCUIT	SI	69000
HARDBALL II		38000
HARLEY-DAVIDSON		49000
INDIANAPOLIS 500	ITA	45000
ITALY '90 SOCCER	ITA	39000
JACK NICKLAUS INTERN.		24000
JOHN MADDEN FOOTBALL		59000
LOW BLOW	SI	49000
MICROPROSE SOCCER	SI	49000
OMNI-PLAY BASKETBALL		49000
OMNI-PLAY BASKETB. COLL.		29000
OMNI-PLAY BASKETB. SIDE		29000
ONE ON ONE		29000
PARIS DAKAR	SI	39000
PGA GOLF	SI	59000
POWERBOAT USA		49000
SENTINEL WORLDS I	SI	39000
SKI OR DIE	SI	49000
SKIDOO	SI	39000
STUNT CAR RACER		59000
THE CYCLES		38000
THE DUEL - Test Drive II		42000
THE MUSCLE CARS x DUEL		24000
WAYNE GRETZKY HOCKEY		59000
WORLD TOUR GOLF	SI	45000

UTILITY

AMPLE NOTICE		21500
FILE EXPRESS		21500
PC-CALC+	ING	21500
PC-DESKTEAM		21500
PC-GOAL !	ITA	25000
PC-KEY DRAW		21500
PC-WRITE		21500
*DUNGEON MASTER ASS. V I		69000

3 1/2 & 5 1/4

ARCADE

BACK TO THE FUTURE II	SI	49000
DEATHRACK	SI	29000
GRAVE YARDAGE	SI	29000
XENON 2		49000
*POWER DRIFT	SI	49000
*SILPHEED		59000
ICEMAN		79000
DEFENDER OF THE CROWN	SI	69000

ADVENTURE

DRAGON WARS		72000
FAERY TALE		69000
MINES OF TITAN		29000

ADVENTURE GRAFICO

CONQUESTS OF CAMELOT		79000
DIE HARD		49000
HERO'S QUEST		99000
INFESTATION		69000
KING'S QUEST 1,2,3 TRIL.		79000
KING'S QUEST IV Per.Ros.		69000
LARRY III		99000
MAN HUNTER 2 S.FRANC.		69000
SORCERIAN		79000
SPACE QUEST III		59000
THE COLONEL'S BEQUEST		89000
ULTIMA VI The False Prophet		59000
ZAK MC KRACKEN	ITA	49000
*LARRY I LAND OF LOUNGE		49000
*LARRY II LOOKING FOR		59000
*POLICE QUEST		49000
*SPACE QUEST		79000
*SPACE QUEST II		89000

SIMULAZIONE BELLICO

688 ATTACK SUB	SI	72000
A-10 TANK KILLER		69000
AUSTERLITZ		49000
EMPIRE	SI	59000
FALCON		69000
FALCON A.T.		89000
FLIGHT OF THE INTRUDER		79000
LHK ATTACK CHOPPER		99000
MECHWARRIOR		59000
TANK		69000
WOLFPACK		69000
*FIRE POWER		45000

SIMULAZIONE VARI

RAPCON		59000
RESOLUTION 101		29000
THE GLOBAL DILEMMA		59000
TRACON		59000

SIMULAZIONE SPORT

BRUCE LEE LIVES		49000
FACE OFF		59000
FOOTBALL MAN. WORLD	SI	44900
TAKE DOWN		29000
TV SPORTS FOOTBALL		59000
ULTIMATE GOLF GREG NOR.		39000
VETTE!		69000
WORLD CUP 90	SI	29000
WORLD CUP SOCCER	SI	29000

UTILITY

DELUXE ANIM.		299000

esclusivamente originali

VIDEOGIOCHI

il negozio é a Milano

in via San Prospero 1

MM1 CORDUSIO



per tutta Italia

tel. **02/808031**,diventerà 86463414

AMIGA

ARCADE

ASTERIX	SI	45000
BLACK TIGER	SI	29000
BLOCK OUT	ITA	29000
BOMBER BOB	ITA	29000
BUBBLE+		39000
BUGGY BOY		15000
CHAMBERS OF SHAOLIN		18000
DOUBLE DRAGON II	SI	29000
DYNAMITE DUX	SI	49000
DYNASTY WARS	SI	25000
E-MOTION	SI	25000
ESCAPE FROM ROBOT MONSTERS		25000
FLOOD	SI	49000
GHOSTS'N GOBLINS	SI	29000
HAMMERFIST	SI	49000
HEROES		49000
INDY The Action Game	SI	25000
IMPOSSIBLE MISSION II	SI	15000
IVANHOE		49000
JUMPING JACK SON	SI	39000
LAST NINJA 2	SI	49000
LIVINGSTONE 2	SI	39000
LOST PATROL		49000
MATRIX MARAUDERS		29000
MIDNIGHT RESISTANCE		29000
MINDROLL		39000
NINJA SPIRIT		49000
NINJA WARRIORS	SI	29000
OPERATION THUNDERBOLT		29000
PIPE MANIA	SI	39000
PROJECTYLE	SI	49000
RAINBOW ISLANDS	SI	29000
ROTOX	SI	29000
SHADOW OF THE BEAST		39000
SHADOW OF THE BEAST II	SI	69000
SHADOW WARRIORS	SI	29000
STRIDER	SI	18000
STRYX		29000
TARGHAN		15000
THE TOYOTTES	SI	49000
TIME SOLDIER	SI	39000
TURBO OUT RUN	SI	25000
TURRICAN	SI	29000
X-OUT	SI	29000
XENON 2		39000
*ONSLAUGHT		18000
*PAC-LAND		25000

ARCADE ADVENTURE

ALL DOGS GO TO HEAVEN		59000
ANTHEADS - Esp.IT CAME DESERT		39000
AQUANAUT	SI	39000
BREACH II	SI	49000
CASTLE MASTER	SI	25000
CHRONOQUEST II		69000
DRAGON'S LAIR		109000
DRAGON'S LAIR 2 SINGE'S CASTLE	SI	99000
DRAGONS OF FLAME AD&D	SI	59000
FIRE AND BRIMSTONE		39000
FLIMBO'S QUEST	SI	29000
FULL METAL PLANET	SI	38000
GHOSTBUSTERS II	SI	49000
ICE MAN		69000
INFESTATION		39000
IT CAME FROM THE DESERT		49000
PERSIAN GULF INFERNO		39000
PIRATES	SI	59000
RINGS OF MEDUSA	SI	49000
SIDESHOW		39000
TARGHAN		39000
THE COLONY		49000
THE SEVEN GATES OF JAMBALA		29000
TRIAD VOL 1		59000
TRIAD VOL 3		59000
TWIN WORLD		39000
UNREAL		59000
*BATTLETECH		49000
KHALAAN		49000

ADVENTURE

CHAMPIONS OF KRYNN		69000
DAMOCLES		39000
DRAGONS BREATH	ITA	49000
EAST VS WEST BERLIN		49000
FAERY TALE		49000
GOLD OF THE AMERICAS		72000
KEEF THE THIEF		59000
KNIGHTS OF THE CRYSTALLION		39000
MIGHT AND MAGIG II		69000
MURDERS IN VENICE	ITA	39000
MYSTERE	ITA	39000
NEUROMANCER		69000
SPACE ROGUE		49000
SWORDS OF TWILIGHT	SI	28000
THE HOUND OF SHADOW	SI	45000
THE THIRD COURIER	SI	45000

ADVENTURE GRAFICO

DRAKKHEN	SI	59000
DUNGEON MASTER		49000
EMMANUELLE		28000
HERO'S QUEST		59000

....

INDY The Graphic Adventure	ITA	59000
KING'S QUEST IV Perils Rosella		59000
LARRY II LOOKING FOR LOVE		69000
LARRY III		69000
LOOM		69000
MAN HUNTER 2 SAN FRANCISCO		59000
MANIAC MANSION		59000
SPACE ACE		99000
ZAK MC KRACKEN	ITA	49000
*POLICE QUEST		49000
*POLICE QUEST 2		59000
*THE BLACK CAULDRON		49000

SIMULAZIONE BELLICO

688 ATTACK SUB	SI	45000
AIRBORNE RANGER	SI	59000
AUSTERLITZ		49000
CONQUEROR	SI	49000
EMPIRE	SI	45000
F-16 COMBAT PILOT	SI	59000
F-29 RETALIATOR	SI	49000
FALCON		69000
FALCON THE MISSION vol.1 esp.		49000
FALCON THE MISSION vol.2 esp.		39000
FIGHTER BOMBER	SI	59000
FIGHTER BOMBER ADV. MISSION	SI	29000
HEAVY METAL		49000
IMPERIUM	SI	45000
NUCLEAR WAR		59000
RED STORM RISING		59000
SHERMAN M4		25000
SWORD OF ARAGON		69000
THEIR FINEST HOUR BATTLE BRIT.	SI	49000
*LORDS OF THE RISING SUN		69000
*REBEL CHARGE AT CHICKAMAUGA		69000

SIMULAZIONE VARI

BLUE ANGELS		42000
CHASE H.Q.	SI	29000
EUROPEAN SPACE SIMULATOR E.S.S	ITA	69000
GRAVITY		49000
MIDWINTER		69000
POPULOUS	SI	45000
RESOLUTION 101		29000
SIM CITY	SI	59000
SIM CITY TERRAIN EDITOR	SI	28000
STARFLIGHT	SI	38000
STORM ACROSS EUROPE		69000
THE PROMISED LANDS esp.POPULUS		21000
THUNDERSTRIKE		29000

SIMULAZIONE SPORT

ADIDAS TIE BREAK	SI	29000
ALL TIME FAVOURITES		45000
BEACH VOLLEY		39000
BUDOKAN	ITA	59000
CALIFORNIA CHALLENGE esp. DUEL		24000
COMBO RACER	SI	29000
DRIVIN'FORCE		39000
EMLYN HUGHES SOCCER	SI	39000
EUROPEAN CHALLENGE esp. DUEL		24000
FAST LANE		28000
FERRARI FORMULA ONE	SI	38000
FOOTBALL MANAGER WORLD CUP ED.	SI	44900
HARDBALL II		49000
HARLEY-DAVIDSON		49000
HIGHWAY PATROL 2	SI	39000
HOLE-IN-ONE MINIATURE GOLF		69000
INTERN. CHAMPIONSHIP WRESTLING	SI	29000
JACK NICKLAUS		38000
JACK NICKLAUS INTERNATIONAL		24000
KICK OFF 2	SI	29000
MANCHESTER UNITED FOOTBALL	ITA	49000
MONDIAL SIMUL.1990 + PALLONE	ITA	39900
OMNI-PLAY BASKETBALL COLLEGE		29000
OMNI-PLAY BASKETBALL SIDE VIEW		29000
PARIS DAKAR	SI	39000
PLAYER MANAGER	SI	39000
POWERBOAT USA		49000
SKIDOO	SI	39000
SUPERLEAGUE SOCCER	SI	28000
TENNIS CUP		29000
THE BASKET MANAGER	ITA	39000
THE CYCLES		38000
THE DUEL - Test Drive II		42000
THE MUSCLE CARS esp. DUEL		24000
THE SUPERCARS esp. DUEL		24000
TV SPORTS BASKETBALL		49000
TV SPORTS FOOTBALL		59000
ULTIMATE GOLF GREG NORMAN'S		39000
WAYNE GRETZKY HOCKEY	SI	59000
WORLD CUP 90	SI	29000

UTILITY

COMIC SETTER		89000
DELUXE PAINT II	SI	99000
DELUXE PRINT II		149000
MOVIE SETTER		89000
PHOTON PAINT 2.0	ITA	99000
VIRUS KILLER	ITA	29000
*SEUCK SHOOT THEM UP CONST. KIT	ITA	49000

VIDEOGIOCHI

ATARI ST

ARCADE

BACK TO THE FUTURE II	SI	49000
BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT	SI	18000
BUBBLE+		39000
FLOOD	SI	49000
IVANHOE		49000
JUMPING JACK SON	SI	39000
LAST NINJA 2	SI	49000
LIVINGSTONE 2	SI	39000
MIDNIGHT RESISTANCE		39000
MOT	SI	35000
NINJA SPIRIT		49000
RAINBOW ISLANDS	SI	39000
SHADOW WARRIORS	SI	39000
SPY VS SPY THE ISLAND CAPER		18000
*STRIDER	SI	29000
*SUPER WONDER BOY	SI	39000

ARCADE ADVENTURE

BREACH II	SI	49000
CASTLE MASTER	SI	29000
CHRONOQUEST II		69000
DRAGON'S LAIR	SI	99000
INFESTATION		39000
RINGS OF MEDUSA	SI	49000
TWIN WORLD		39000
*WAR IN MIDDLE EARTH		49000

ADVENTURE

MURDERS IN VENICE	ITA	39000
THE THIRD COURIER	SI	49000

ADVENTURE GRAFICO

CHAOS STRIKES BACK esp DUNG.MS		49000
DRAKKHEN		59000
DUNGEON MASTER		49000
SPACE ACE		99000
ZAK MC KRACKEN	ITA	49000

SIMULAZIONE

AUSTERLITZ		49000
F-29 RETALIATOR	SI	49000
FALCON THE MISSION vol.1 esp.		49000
FALCON THE MISSION vol.2 esp.		39000
FIGHTER BOMBER ADVAN.MISSION	SI	29000
IMPERIUM	SI	45000
NORTH & SOUTH	SI	38000

SIMULAZIONE VARI

BLUE ANGELS		49000
GRAVITY		49000
MIDWINTER		69000
POPULOUS		45000
RESOLUTION 101		29000
SIM CITY	SI	59000

SIMULAZIONE SPORT

ADIDAS TIE BREAK		39000
FERRARI FORMULA ONE		45000
JACK NICKLAUS		38000
KICK OFF 2	SI	29000
MANCHESTER UNITED FOOTBALL	ITA	49000
PLAYER MANAGER	SI	39000
PRO TENNIS TOUR		39000
WORLD CUP SOCCER	SI	29000

MAC

ADVENTURE

THE GUILD OF THIEVES		59000
THE KING OF CHICAGO		99000
UNINVITED		39000

ADVENTURE GRAFICO

DEJA VU		59000

ARCADE ADVENTURE

THE COLONY		59000

GIOCHI

SOLITAIRE ROYALE		69000

RUOLO

TRUST & BETRAYAL		59000

SCACCHI

CHESSMASTER 2000	SI	59000

SIMULAZIONE

FIRE BRIGADE		69000
GATO		59000
GOLDEN OLDIES VOL 1		18000
LIFE & DEATH		59000
SIM CITY	SI	59000
SIM CITY color	SI	59000

esclusivamente originali

Sigismondi Guido (SJ per gli amici) da Lanciano ci manda dei trucchi e dei consigli per alcuni giochi.

BEACH VOLLEY (amiga)
Mentre state giocando, digitate sullo schermo DADDYBRACEY e subito dopo premete F1. Passere al livello successivo.

SHADOW WARRIOR (amiga)
Per passare al livello successivo basta premere ogni volta che lo vorrete il tasto HELP.

CHAMPION OF KRYNN (amiga)
Appena caricato il gioco premete il tasto destro del mouse. Vi comparirà un menu: scegliete LOAD SAVE GAME ed al posto di inserire i.l vostro SAVE DISK mettete il disco TRE e caricate il SAVE GAME A. Avrete a disposizione sei fortissimi personaggi. Ma non é tutto, infatti potete aumentare alcune vostre caratteristiche (solo forza, intelligenza, saggezza, carisma, destrezza, costituzione ed i punti ferita) modificando i vostri personaggi. Ed ora andate e salvate Krynn!

FORMULA UNO MANAGER (amiga)
Per prima cosa sceglietevi sempre il pilota migliore, un motore da 3.200.000 ed il team peggiore. Per qualificarsi basta mettersi sempre in quinta marcia verso la massima velocità (non mettete mai la sesta per cercare di superare le altre macchine, non servirebbe a nulla. Non tenete la velocità troppo tempo al massimo, in quanto rischierete di bruciare il motore). Al warm-up ed al giro di ricognizione andate subito a sbattere poiché non serve proprio a nulla. Durante la gara andate come per la qualifica, sempre in quinta e non preoccupatevi del tempo che ci impiegate... andrete sempre più veloci di tutte le altre macchine (anche della Mc Laren). Montate sempre gomma C che sono le più dure e non rientrate mai ai box perché le gomme si consumeranno pochissimo quando correte. Con un po' di pratica potrete ben presto vedervi sul podio!

TETRIS 2 plus (amiga)
Per accedere al livello successivo premete il tasto 8.

BOMBER BOB (amiga)
Forse non tutti se ne sono accorti, ma potete attivare il cheat-mode premendoil tasto H.

SHADOW OF THE BEAST II (amiga)
Quando si affronta il primo pigmeo sulla destra, dopo che questi ha pronunciato la frase, premete A e digitate TEN PINTS. Avrete così vite infinite!
Donatello Gassi

SOLUZIONE DI ROCKET RANGER by Simone Pasotti (RE)
Innanzitutto bisogna sapere che in R.R. le locazioni in cui si trovano le basi e i serbatoi non vengono messe proprio casualmente ad ogni nuovo caricamento ma seguono un ciclo. Quindi basta segnarsi le locazioni delle basi trovate in una partita e ricaricare il gioco fino a quando ritorneranno le stesse locazioni. Dopo questa lunga procedura dovrete avere in mano una mappa con le locazioni necessarie per finire R.R. (i 5 laboratori e 2 o più serbatoi). Se siete ancora nei guai, ecco alcuni consigli.
AGENTI SEGRETI, usateli per scatenare ribellioni nei punti più lontani dagli spellins: guadagnerete tempo.
DIRIGIBILE, aspettate che sia abbastanza vicino e sparate solo alla gondola.
ATTACCHI AEREI, restate sempre in alto e adeguatevi agli attacchi dei nazisti.
LABORATORI, ad ogni pezzo raccolto, la guardia seguente si rafforza. Una tecnica efficace é quella di tenere il joystick in alto e premere quando abbassa la guardia.
1.a MISSIONE seguite i consigli per il dirigibile.
2.a MISSIONE dirigetevi subito in Germania e abbattete gli aerei in 4 attacchi al massimo. Se siete catturati, fate credere di arrendervi e vi ritroverete a picchiare una guardia facile.
3.a MISSIONE se vi é andata buca nelle precedenti potrete rifarvi. Si trova in Africa, solitamente in Libia, basta stare il più basso possibile e distruggere quei "cosi" velocemente; per il resto seguite le istruzioni della 2.a missione.
Se avete seguito i miei consigli, ora dovreste trovarvi sulla luna, con un po' di fortuna potrete distruggere gli alieni.

X-OUT
Chi sta ancora provando la "gabola" dei 500.000 crediti senza risultati, potrà fare un sospiro di sollievo. Prendete uno ship qualunque, posizionatelo, prendete una barriera posizionatela e voilà 500 crediti in più, ripetetelo quante volte volete.
Cercasi aiuti disperatamente per: DAMOCLES E TV SPORTS BASKET (NON VINCO UNA PARTITA!).

BEAM (CBM64)
Per cambiare livello premere contemporaneamente B M spazio e F1.

ARKANOID II (CBM64)
Nel tabellone dei punteggi scrivete "DEBBIE" e avrete vite infinite.

TURRICAN
Al primo livello, andate dietro di voi fino alla fine della montagna e poi saltate, troverete una vita.
FORGOTTEN WORLDS (CBM64)
Scegliete due giocatori e usate quello scuro perché i nemici spareranno sempre a quello chiaro, anche quando é morto.

SIM CITY (CBM64)
Premete F1 e avrete 4.000K$

THE LAST NINJA 2 (CBM64)
Premendo il tasto commodore passerete di livello, premendo Control si avranno vite infinite.
I trucchi appena citati sono arrivati da Roberto Casula - Cagliari.

LEISURE SUIT LARRY III (SIERRA) (ibm-pc)
fatte le domande digitate contemporaneamente CTRL ALT X potrete così scegliere il livello da cui partire per vedere meglio...
Trucco di Marco Pion di Milano.

THE PLAQUE
per avere vite infinite bisogna premere sempre il pulsante del mouse durante presentazione e caricamento.

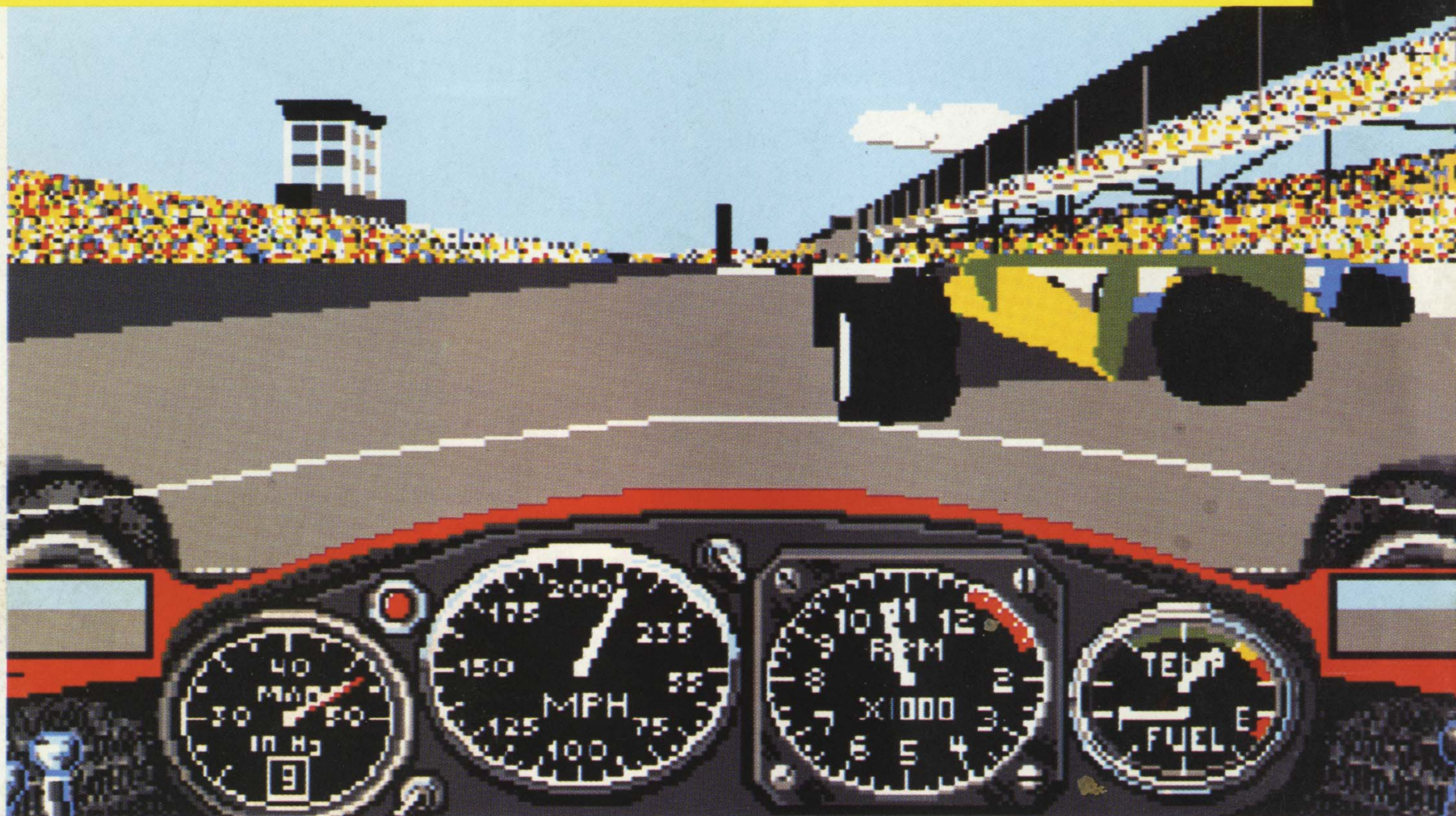
DAYTER DAY 007
Ad inizio partita, quando si esce dalla base bisogna restare fermi e digitare GIB e poi premere W per armi.

UNREAL
All'apparire della presentazione con le opzioni di gioco, bisogna premere F2 per partire da un gioco salvato dopo premere F3/F4/F5 per gli altri quadri.
Trucchi di Flaviano "de" Roma

POTRAI OSSERVARE LA TUA ABILITÀ

DA 6 ANGOLAZIONI DIVERSE SULLA

FAMOSA PISTA DI INDIANAPOLIS

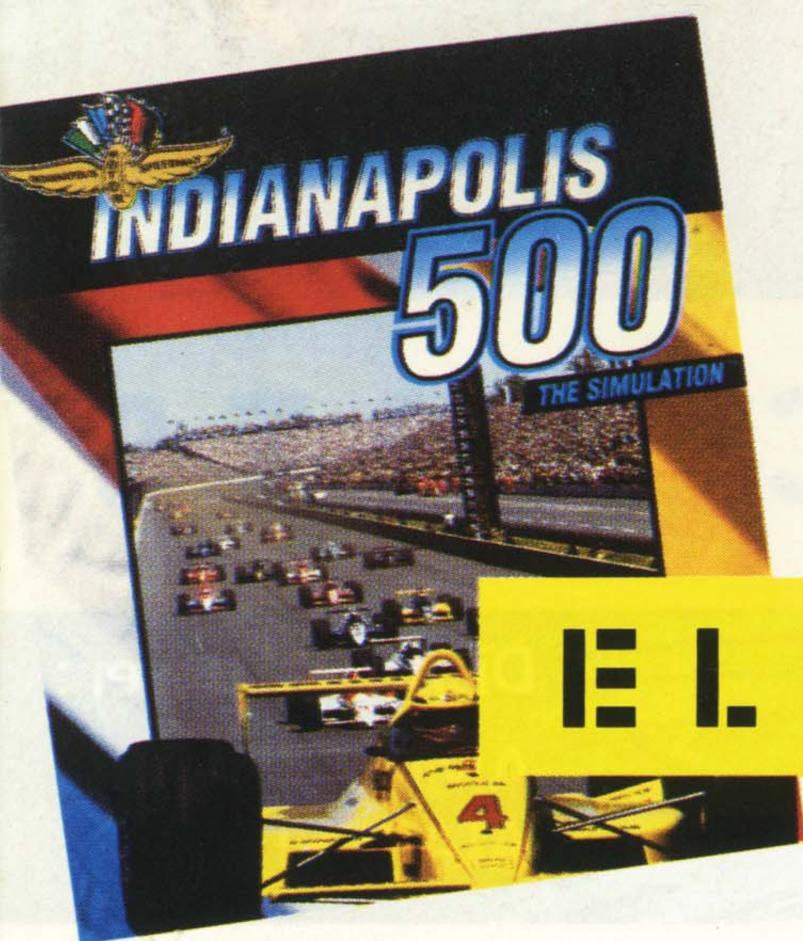


Indianapolis 500® è indubbiamente il gioco da corsa tridimensionale più veloce e spettacolare attualmente reperibile sul mercato.

Indianapolis 500® é un gioco da acquistare al volo; metá simulazione, metá arcade; una miscela vincente resa terribilmente esplosiva dalla ECA. *VG&CW, "VG&CW YEP!"*

Scegli tra una Penske Chevrolet, una March Cosworth o una Lola Buick, ognuna dotata di un cruscotto e specifiche del motore esclusive, consone al tuo livello di bravura. Oppure crea il tuo modello personale per affrontare l'esatta replica del circuito automobilistico di Indianapolis a velocità che sfiorano i 400 chilometri orari.

Poi rivivi i tuoi inevitabili errori alla moviola, ripresi da sei spettacolari prospettive.



Disponibile per:
AMIGA - PC

ELECTRONIC ARTS™



C.T.O. 40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax (051) 753418